GAMER Culture · Entertainment · Game | 游戏·人 第七十四辑 | 二〇二〇年八月

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game
2020 第贰季 UCG

游戏·人



工作室物语

Sucker Punch 实大于名的另类工作室

斑斓之书

对马风云始末
——元日战争简史

传世之书

“虚幻”而真实的发展史

游戏议会

深度讨论三连弹

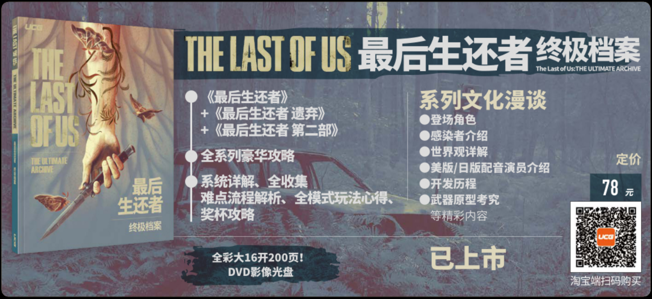
人性是否需要永恒？来自From Software的寓言故事

探究最后生还者 第二部叙事机制的成就与败笔

个人英雄主义的最后归途——游戏“教会”我们的潜艇作战

本资源仅供自己阅读，请勿网上分享

国内就这一家游戏杂志社了





改变，由外至内

在笔者写下这篇卷首的时候，编辑部所在的城市刚刚又出现了几个新冠肺炎确诊患者，而这距离疫情刚刚爆发的时候，已经过去了大半年的时间。这期间我们成功熬过了一波的爆发，也控制住了疫情，甚至都已经开始对全球其他国家输送物资援助了。但我们的口罩仍然没有摘下来，测量体验也仍然是不少商场和小区里的标准，而前文提到的那几位不幸中招的市民，就是这种警惕仍然有其必要的最好证明。

然而这种仍然是较为严峻的外部环境，有时候也会带来一些意想不到的改变。

因为本质上我们还是一家比较传统的媒体 + 出版机构，所以在 2020 年的最开始，大家对于突然因为疫情关系而需要采取居家办公的情况，是有点迷茫的。毕竟虽然我们很大一部分工作都是在电脑上完成，并不怎么依赖实体办公条件，但很多最后一刻的事情——例如杂志截稿前的审稿和改稿，我们以前都是直接用打印文稿以及文编与美编面对面沟通来解决，一下子要改成校对电子版和在线沟通改稿，多少有点儿不适应。

但从结果上来说，我们对于远程工作的适配性可能远超咱们的想象，采用电子版审稿其实在准确度和便利度上高于打印的黑白稿，而直接采用软件标记的方式来改稿不但对于美编来说更为明确，也让大家的工作时间更自由，例如美编甚至可以在家进行稿件修改，不再会因为改稿太晚，导致需要坐夜班车或者是打车回家。

这段经历也一定程度上提升了大家的休息质量和生活品质，毕竟之前有不少同事因为住的地方离办公室比较远，日常要花不少时间在通勤上，而在疫情时因为并不需要强制来办公室上班，反而能够把这些额外多出的时间花在自己的生活上。

这种改变的需求，其实一直都有被提起，然而每一次在推行的时候，我们对于往常工作的惯性却一直在把大家重新往老的工作方式上推，看似省去了适应新工作方式的麻烦，却把许多老习惯带来的不便和痛苦一直的保持了下去。

所以从大的方面来讲，疫情对于整个世界来说，都是一次挑战，但从小的地方来说，其实对于我们这种办公方式有着很大弹性的文字工作者是一次反思的机会。目前我们所习惯的工作流程，是否真的就是完美无缺，没有任何改进和调整的空间吗？

疫情的意外降临带来了外力形成的改变，然而真正的变革，却应该来自于我们的内部。

当然了，在一番反思之外，我们有时候也必须面对一些新改变带来的新痛苦：今天通讯软件又传不动文件了，而我还在试图拼命让这本杂志能够顺利截稿！

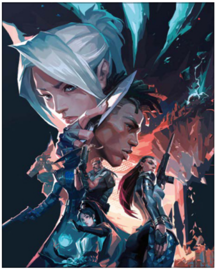
这个 2020 年，真的太难了。



稀饭

2020.8.15





光盘导视

— 特别收录 —

游戏黄金眼 对马岛之魂

游戏黄金眼 最后生还者 第二部

最上游 2019年UCG金酸莓大奖



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

业界风云

传世之书

003 “虚幻”而真实的发展史

014 一代神机 PS2，为什么会留下“机能无限”的传说？

游戏人物

019 荣耀与争议相伴的三十载匠心
——“《火纹》之父”加贺昭三及其作品回顾

工作室物语

028 Sucker Punch：实大于名的另类工作室

游戏风采

游戏议会

037 人性是否需要永恒？来自 From Software 的寓言故事

042 个人英雄主义的最后归途——游戏“教会”我们的潜艇作战

052 探究《最后生还者 第二部》叙事机制的成就与败笔

周游列闻

070 台上一分钟的背后——预告片剪辑师眼中的优秀游戏预告片

078 游戏评台

文化漫谈

斑斓之书

091 对马风云始末——元日战争简史

特别企划

096 当 GTA 的“坦克梗”照进现实世界

102 东瀛采风

幻想职业图鉴

108 现实与幻想的交界线——现实职业与 RPG 图鉴（八）

影漫世界

游乐园

116 《游戏 · 人》第 74 辑音乐介绍

电影评台

126 热片进行时 2020 年 4 月——7 月热映电影推荐

动漫秀

132 别具特色的王道作品——漫谈《鬼灭之刃》

秘密花园

048 最后生还者 第二部

065 尖峰战队

112 无畏契约

“虚幻”而真实的发展史

文：80 后写稿佬 编：六等星 美编：01



近年来说起 Epic，我们第一时间想起的，大概是那个强势杀入游戏分发市场，凭借着《横行霸道》等热门游戏的限免，誓要和同样做游戏和引擎起家的 Vavle（Steam 平台）争一个高低的发行平台。而说到游戏，还会想到“《战争机器》系列”，以及引领吃鸡新风潮的《堡垒之夜》等等。当然，我们更不会忘记他们创造了世界上其中一个使用最广泛且知名度最高的游戏引擎，在时隔多年之后，Epic 终于推出了旗下“虚幻系列”引擎的最新一代产品，“虚幻引擎 5（Unreal Engine 5）”再一次惊艳了业界。

迈入“虚幻”

在认识虚幻引擎之前，我们先来认识一位游戏业界的传奇，他就是蒂姆·斯维尼（Tim Sweeney）。游戏界有着几个重量级的奖项，除了针对游戏的“TGA”，还有针对个人的“互动艺术与科学学院的名人堂”和“GDC 终身成就奖”，而斯维尼是



■蒂姆·斯维尼（Tim Sweeney）。

这两个奖项的得主，和席德·梅尔、宫本茂、威尔·赖特等人站在同一高度之上，和“引擎之神”卡马克更是一时瑜亮，被世人所追捧，借用卡马克的话：“如今的时代趋势，总喜欢将一些程序员捧为明星，确实有很多优秀的程序员在各个地方辛苦劳作，但是蒂姆和我都得到了某种程度的待遇。”

1970 年，蒂姆·斯维尼出生在马里兰州的波特马克（Potomac），他的父亲是美国国防部测绘局的中高层管理职员，专门负责拍摄车牌和飞机的谍照，在斯维尼的记忆中，他的父亲“每逢战争或军事行动时都会变得特别忙。”在母亲的照顾下长大的斯维尼从小就表现出机械宅和书呆子的特性和天赋，在他日后喜欢拆开旧手机研究其工作原理的很多年前，在五六岁时就动手拆卸了一台割草机，后来又用引擎、模板和能找到的东西造了自己的卡丁车和“宇宙飞船”。

他认为自己晚出生了五年，以至于错过了成为一名机械工程师的最佳时机，因为在斯维尼开始立志的时代，以电脑为首的电子产业迅速崛起，成为构筑现代化工业的基石。

当街机游戏在 20 世纪 70 年代末进入“黄金时代”，八九岁斯维尼也对它产生了兴趣，他的启蒙游戏是《吃豆人》、《太空侵略者》和任天堂的射击游戏《鹰王》，但是真正令他感到开心的是，当他就像拆卸和修理机械设备一样拆解游戏硬件的时候，他了解到还有一些人在机器上编写程序而非设计机械结构。



▲任天堂街机游戏《鹰王》。

那个时期斯维尼的家里人还给他买了一台雅达利 2600，但除了《魔幻历险》（Adventure）之外，斯维尼玩过的雅达利游戏并不多，而且几乎都没有通关。如果说这是因为雅达利 2600 自掘坟墓，做出了太多烂作，以至于失道寡助的话，也有一定道理；但事实上这位在游戏业界做出了巨大贡献的巨匠，在童年算不上一个深度的玩家，他自问自己的游戏生涯中真正通关的游戏就只有《毁灭战士》和《传送门》，《超级马里奥兄弟》和《刺猬索尼克》的话，他就玩过几个小时，至于《最终幻想》和《塞尔达传说》乃至大多数 NES 和 SG 游戏，他几乎全部跳过，原因是他得到一台电脑。斯维尼对玩游戏的兴趣远不及编程，或者说是利用编程制作游戏。



▲《魔幻历险》是历史上第一个放入彩蛋的游戏。

作为家中幼子的蒂姆·斯维尼，他的两位哥哥分别比他大 10 岁和 16 岁，所以蒂姆的愿望得到了家里人的大力支持，11 岁时，斯维尼到大哥在加州新成立的公司里“参观”，那里有一台崭新的 IBM 个人电脑，这也是最早一批 IBM PC，程序员们向他展示了 BASIC 语言，让他感到耳目一新。而同样在这一年，有另一个男孩在南非约翰内斯堡生平首次看到并拥有了个人电脑，并且开始学习 BASIC 语言，这个人叫埃隆·马斯克。

和遐想将人类在现实中送往火星的马斯克不同，斯维尼希望在虚拟的世界里创造更大的可能性。在那一周的时间里，斯

维尼从程序员身上学习了许多电脑和编程的基本知识，并且希望付诸实践。尽管家里有了一台 Commodore PET 电脑，但是认为这台机器过于笨拙，甚至“从未实现你想要的功能”，他更喜欢简单明了、画面清晰还有强大基础编程语言的 IBM 电脑，这是斯维尼立志学习更多电脑知识的原点。几个月后，哥哥以“爸爸的礼物”的名义送来了一台最新款的 APPLE II 电脑，正是这台电脑，让斯维尼开始学习如何成为一名程序员。

在 11 到 15 岁间，斯维尼在 BBS 上花费了超过一万小时去自学如何编程，看别人的程序然后下载相关文档，再尝试造出比这更有趣的东西。这一切最初的目的是制作自己心中的《魔幻历险 2》，为此他花了近一个月的时间去弄懂如何制作一款游戏。但随着时间的推移，他的想法越来越多，在这数年间，斯维尼用 APPLE II 编写了数百个程序，其中包括五十个小游戏。从最初的 40×24 低分辨率游戏到后来为自己的《魔幻冒险 2》的每个房间编写一个子程序，然后又意识到可以储存游戏关卡模板，这些概念都是在他十二三岁的年纪就已然建立，不过这些作品全部都被斯维尼束之高阁。

与此同时，斯维尼也被哥哥的创业者气质所感染，十几岁就开始打工，赚取了自己的生活费之余，为别人修剪草坪或是其他兼职，也培养了不错的商业意识。当然，作为一名年轻人，斯维尼也有不少个人兴趣——他吹得一手好萨克斯，跑过越野赛，也培养了对户外徒步旅行的热爱，时至今日，他还会不时带着满脚的泥土走进 Epic 的办公室。

此后，斯维尼进入马里兰大学学习机械工程，但是仍然对电脑编程充满兴趣，这时父亲给 19 岁的他买了一台 IBM286 电脑，斯维尼也正式开始了自己的创业生涯。就像盖茨那样从车库创业，斯维尼在做一系列的兼职之余，还在父母家中成立了电脑服务公司 Potomac Computer Systems，但很明显，这家公司最初没有做出任何成绩而被暂时搁置。

随后斯维尼将目光投向了游戏行业，有感于当时已经发展了超过四十年的电子游戏尚处于亟待发展的阶段，一个游戏开发只有少数人参与，即便是最大型的游戏也要从零开始重新设计，斯维尼想要改变这一生态。斯维尼从《魔幻历险》之中取得灵感，再加上《KROZ》和《迷宫骇客》的启发，将自己游戏的主角设计成一个点（后来变成了一个笑脸），在一个个经过精心设计的地牢中冒险。由于不满足于 PC 上附带的语言编辑器，最终自己动手制作编辑器的斯维尼，花了 9 个月但实际总长不到一千小时的时间另加两万行左右的 Pascal 代码，做出了第一个公开发售的共享游戏《ZZT》，同时还有它的游戏编辑器。



▲ Potomac Computer System 制作的《ZZT》。

在最初几年，斯维尼每天都能卖出好几份《ZZT》，每天能够净赚超过 100 美元，这个数字超过了当时的美国平均收入水平，多年以后，他那退休的父亲还能每隔几周收到一些订单。这对于孤军奋战、每天在学业与工作间奔忙的大学生斯维尼来说太不容易，但也让他看到了游戏产业的巨大商机。更重要的是，在《ZZT》中斯维尼自我诠释了“创建游戏的工具也能成为游戏”的概念，为开发者提供“捆绑了旨在简化游戏逻辑的编程语言”、“所见即所得”的可视化工具，大大地简化了游戏关卡制作的难度，让其他人可以使用这些编辑工具制作自己的游戏，这也是 Epic 的成立概念。可以说是后来的《虚幻》(Unreal) 以及“虚幻引擎”经营模式的原点，用斯维尼的话来说就是“没有《ZZT》，也就没有后来的一系列作品。”可以说《ZZT》是迈入“虚幻”的原点。

1991 年，斯维尼在马里兰州的罗克韦尔正式成立了 Epic MEGA Games，“极大的传奇”听上去有些“中二”，其实是在对标 3D Realms 的前身 Apogee software（Apogee 的意思是“极点、最高点”），这寄托了斯维尼的远大理想，但理想总是伴随着挫折而来。先是斯维尼努力了四年，却差一个学分而未能顺利拿到学位；新成立的公司原本再接再厉开发《SUPER ZZT》，但是斯维尼惊讶地发现，这个续作已经失去了市场号召力。

其实也不难理解，《ZZT》成功之处并不在于其玩法和内容，而在于他提供的地图编辑器，所以只求在故事内容上创新，已经无法满足玩家的欲望，他需要创作新的游戏内容来满足人们日益膨胀的需求，这恰恰是斯维尼不大擅长的领域。而与其让斯维尼强行自我提升，倒不如找到更好的合作伙伴。

进入九十年代后，游戏业开始从单打独斗、大包大揽的工作方式，转向了团队合作，毕竟每个人的精力和擅长的领域有限，即便强如“引擎之神”卡马克，也要依托 id software 的几位元老，才有了《德军总部》《毁灭战士》和《雷神之锤》等佳作。

由于感到自己在关卡艺术设计和音乐方面才能一般，斯维尼组建了一个四人的开发小组，开始开发第二款游戏《Jill of the Jungle》，这款游戏脱胎于任天堂的平台过关游戏，以及《指挥官基恩》——又是一款 id software 的产品。斯维尼从杂志上看到了该游戏的相关介绍，顿时来了兴趣。他从来没有掩饰自己对卡马克的“崇拜”，也从来没有放弃与“引擎之神”竞争的勇气，有感于当时任天堂在平台跳跃游戏中的强大，他想做一个任天堂式的游戏；也有感于当时 BBS 上的游戏都是以男性英雄为主，于是他想做一位像《银河战士》萨姆斯一样的女性英雄，《Jill of the Jungle》的概念就此成型，斯维尼放弃了让游戏有更多物理效果的想法，这让他们在投入和收益之间取得了平衡。每天都能收到二三十份的订单，这让 Epic 有了相对稳定的收入来源。而且从《Jill of the Jungle》开始，游戏开始附赠关卡编辑器，它的引擎也用于开发《xargon》等游戏，为未来的引擎事业发展埋下了伏笔。与此同时，也有不少自由的“独狼”开始加入这个团体，这些人在加入 Epic 之前都有着游戏开发经验，日后也成为了响当当的人物。

第一位是前 id software 的员工马克 · 瑞恩，因为受不了卡马克的强势，最终不欢而散，但是面对同样是天才的斯

维尼，瑞恩却有一种如鱼得水、相逢恨晚的感觉。至今瑞恩仍然是 Epic 中一人之下的人物。克里夫 · 布内辛斯基（Cliff Bleszinski，或者大家更熟悉他另一个名字“Cliff.B”），这位天才加入 Epic 的时候才 17 岁，被斯维尼笑称“违反《童工法》”的一次招聘，还有史蒂夫 · 波居（Steve Polge）这两人都是通过制作 MOD 打动了斯维尼，当然还有詹姆斯 · 舒迈茨，这位日后的“《星际战甲》之父”也在这个时候加入了 Epic。



▲《战争机器》之父克里夫 · 布内辛斯基。

不同于自我为中心的卡马克，将一切阻碍事情向理想状态发展的人和事通通清除，从小就没有一些固定的朋友的斯维尼有着惊人的智慧和可以打动许多人的善意，这让他能够吸引到许多人才并心悦诚服地到他麾下卖力。有了这么多天才的加盟，Epic 的发展相当顺利，除了《Jill of the Jungle》，Cliff.B 的《爵士兔》、舒迈茨的《太阳风》和《Epic 弹珠球》都是 Epic 的拳头产品。直到九十年代中期，关于 Epic 和虚幻引擎的故事才算正式开始。

虚幻引擎：初试啼声

1994 年，也就是距今 25 年前，斯维尼开始制作《虚幻》（Unreal）。在此之前，这位程序员还在为《ZZT》和《Jill of the Jungle》制作关卡编辑工具，Epic 所创造的《爵士兔》和《Epic 弹珠球》则是当年销量最好的共享游戏。在完成“《Jill of the Jungle》系列”的创作之后，斯维尼便几乎退出了游戏设计的领域，成为一名制作人和管理者，工作室越来越大，需要他操心的事业越来越多。不过 1994 年的一系列事件，令他再度投身到游戏开发的一线，这一年他首次接触到互联网世界，更是令其为之倾倒，开始了相关领域的探索。

在九十年代中期，id software 可以说是步入黄金时代，继《指挥官基恩》和《德军总部 3D》大获成功之后，《毁灭战士》的横空出世，让无数人通过局域网感受到联网 FPS 对战的刺激和乐趣。FPS 游戏是当时游戏业最受欢迎、也是最能够接触到网络的游戏类型，《德军总部 3D》《毁灭战士》《雷神之锤》和《毁灭公爵 3D》其中一大部分都是 id software 的出品，很明显接下来斯维尼和 Epic 的新作就是要对标 id software。

和卡马克一样，斯维尼认为 3D 游戏才是未来，而他也尝试从《毁灭战士》和《雷神之锤》的内容基础上，构建在光照、纹理质量等方面更为优秀的图像渲染器，目标是对手分辨率的四倍，而在经历了几番试错之后，他终于找到了自己的方向。他们开始削减关卡，并且努力通过引擎呈现更佳的战斗体验。由于游戏的名称是《虚幻》（Unereal），那游戏的引擎自然而然地被命名为“虚幻引擎”（Unreal Engine，简称“UE”）。



▲第一作《虚幻》。

在两年多的时间里，斯维尼一个人包办了 UE 中超过 90% 的代码，其中包括专门为 UE 开发的脚本语言 UnrealScript，使得他将图像渲染、碰撞侦测、AI、图形、网络和文件系统整合为一个完整的引擎，即便是身为“对手”的卡马克也不由得称赞了这款游戏对 16 位颜色的使用以及诸如迷雾之类的环境设定。UE 最初完全依赖于软件渲染，这意味着大量图形计算是由 CPU 处理，后来斯维尼重新编写了算法，使得硬件也参与到渲染中，主要承担 3dfx 加速器的运作，这进一步提高了图形处理能力。《虚幻》是最早可以使用细节纹理的游戏，可以为物体增添第二个纹理，玩家走近物体的时候，物体的纹理不会因为被放大而模糊，会让表面材质淡化，第二层高分辨率材质会出现，给人更加清晰的感觉。更重要的是，相比那有着强大算法但是编辑器较弱的引擎，受《ZZT》启发的斯维尼，所编辑的引擎集成了关卡编辑器 UnrealEd，支持用户实时通过 UE 构建立体几何操作，动态更改关卡布局，建造富有个人特色的“作品”。

卖出了 150 万份的《虚幻》无疑是成功的，但也不是没有缺点，斯维尼在接受采访时也承认《虚幻》对于系统要求较高和而且缺乏在线游戏玩法，不过延续虚幻引擎的发展并不需要等到《虚幻 2》的面世，1999 年，完全兼容《虚幻》地图的扩

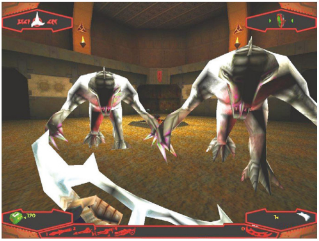
展包——《虚幻竞技场》面世，几乎弥补了大部分的缺陷。虽说只是扩展包，Epic 却是投入了极大的力度，原本分布在美加的员工都搬到了北卡州的兰令（和那个著名的自行车品牌无关，之所以选择这里主要是因为景色宜人且房租便宜，可以聘请更多的人员进行开发），除了斯维尼，前文说到的几位设计师和程序员都贡献甚大，Epic 另外还聘请了几位重要的“大神”，《虚幻竞技场》开发预算超过 200 万美元，历时一年半，使用了 35 万行 C++ 和 UnrealScript 并优化了 UE 后才宣告完成。

当时《虚幻竞技场》和《雷神之锤 3》发行时间只相差了十天，被视作是主要竞品，两者确实是一时瑜亮，难分轩轾。当《雷神之处 3》在数月间迅速收入超过千万美元的时候，《虚幻竞技场》的收益只比对方少 100 万左右。

《虚幻竞技场》包含了多种对决模式，甚至将“死亡对决”的概念转化为观赏性体育赛事，以令人难以置信的在线游戏以及当时最先进的 AI 吸引了无数玩家，进而让越来越多的开发者选择使用 UE 进行 MOD 创作，制作自己版本的地图。Epic Games 推出了虚幻开发者网络（Unreal Developer Network，通常简称为“ UDN”），无论是授权商还是 MOD 制作者，都可以在 UDN 上找到最新的开发文档和教程。

相比起 id software 的引擎业务只提供源代码，Epic 会为被授权方提供支持，并与他们会面讨论对其游戏开发系统的改进。虽然开发成本高达 300 万美元，每一次授权也可以赚取 35 万美元，但 Epic 还是允许玩家使用 UnrealEd 和脚本语言 UnrealScript 来修改自己的游戏，由此养成良好的社区氛围，让游戏引擎成为开发者之间交流的桥梁——B 端开发者可以借助别人使用 UE 的方法从更多维度去思考自己的游戏；C 端的玩家爱好者也可以通过编辑器来制作喜欢的 MOD，大大提高了游戏的参与度……

这种由 UE 带来的用户粘度让 Epic 甚至不需要创造太多游戏，光是授权给开发者就能赚到大把大把的金钱，这个别具一格的经营思路使得 Epic 在整体收入上甚至不低于 id software。其实这个主意早在几年前就已经开始萌发，在得悉卡马克在每做一个游戏之前都会重新编写引擎时，斯维尼认识到制作游戏引擎往往是许多游戏开发时的必经阶段，而 UE 的出现则可以打破这个“定律”。



▲《星际迷航 下一代 克林贡人》。

Epic 发布了一些《虚幻》的截图，优质的画面吸引了不少厂商，而 MicroProse 和 Legend Entertainment 早在 1996 年就看中了潜力巨大的虚幻引擎，并且率先接触 Epic 洽谈授权。

“这个机会让我们激动不已，我们与那些合作伙伴的早期合作确立了我们引擎业务的风格，并一直延续到今天——建立社区模式，授权方与引擎团队之间开放和直接的沟通。”斯维尼如是说。

MicroProse 是游戏巨匠席德 · 梅尔所在的工作室，只不过当时的席德 · 梅尔已经功成名就。也是在这一年，席德 · 梅尔离开了 MicroProse，MicroProse 之后使用虚幻引擎制作了两部知名作品《幽浮 执行者》以及《星际迷航 下一代 克林贡人》，后者也是第一个使用虚幻引擎开发并发布的第三方游戏。

游戏开发技术授权模式在 1998 年并不是什么新鲜事，科乐美和卡普空都有相关的业务，但是这两家日本游戏业巨头归根结底还是以游戏开发作为主业，而 Epic 经历了几次成功的授权合作之后，就确认他们可以通过更广泛授权使用他们的技术来赚钱。也是从那时起，这种授权战略成为了 Epic 最重要的生命线。

回到游戏之上，另一家最早取得 UE 授权的开发商 Legend Entertainment，在 1999 年将作家罗伯特 · 乔丹的幻想作品“《时光之轮》系列”演化成游戏，表现中规中矩。至于 MicroProse，在其开发 TPS 游戏《幽浮 执行者》之前，这个 IP 的所有者孩之宝已经取消了两款相关的作品，而为了快点在这个 IP 上做出点作品以维持热度，孩之宝出于商业角度的考虑，决定将那两部相关作品的元素糅杂在一起，于是就有了这部作品。在此之前，MicroProse 还为“《星际迷航》系列”开发了《星际迷航 下一代 克林贡人》，尽管两部作品口碑一般，但是足以展示 UE 对于大牌和跨界 IP 的吸引力。

除了两个厂商外，迪斯尼和华纳也是 Epic 的合作方，他们配合着相关电影上映的声势，授权 KnowWonder 利用 UE 开发了《熊的传说》、《哈利波特与魔法石》和《哈利波特与密室》等多部作品，尤其是作为“《哈利波特》系列”首作的《哈利波特与魔法石》，更是这种 IP 授权模式的代表性作品。当电影在全球狂揽超过 9 亿 7000 万票房的时候，同名游戏也成为当年最为畅销的游戏之一，光是 PS 版本就卖出了超过 800 万份，加上同样畅销的 PC 和 GBA 版本，该作全球销量超过千万，成为了授权使用 UE 制作的游戏中销量和营收最好的一部作品。

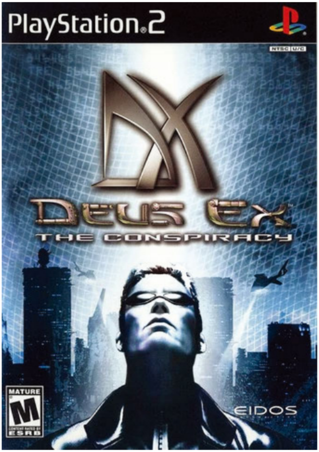
说完了使用 UE 授权开发的最赚钱游戏，再说说使用 UE 创造出口碑经典的 IP，它的出现与 Epic“宿敌”——id software 的另一位创始人约翰 · 罗梅洛、以及另一位 GDC 终身成就奖得主沃伦 · 斯派克特产生联系。

罗梅洛在被卡马克“驱逐”出 id software 之后创立了离子风暴，在研发一部宣称能超越《雷神之锤》的作品——《大刀》，期间他还收购了沃伦 · 斯派克特的公司，并许诺给予他高度的创作自由，而斯派克特决定使用虚幻引擎制作《杀出重围》。和一般游戏不同，斯派克特在预制作阶段结束之后才开始寻找游戏引擎，因为他认为相比起要从零开始做一个游戏引擎，一个能够完成他们 80% 需求的第三方引擎显然更加划算。这次合作只能算是差强人意，开发人员足足花费了 9 个月的时间去摸索虚幻引擎的性能，不过结果却是甜蜜的，得益于 UE 强大

的渲染能力，斯派克特构筑了一个受到不平等和致命瘟疫破坏的赛博朋克世界，主角——接受过纳米改造的特工 JC · 丹顿在三个恐怖势力之间周旋，最终决定了世界的走向。

在 UE 的驱动下，《杀出重围》将 FPS 与潜行、冒险和 RPG 等元素很好地结合，每个任务都可以有多个过关方法和不同的体验，给予了玩家极大的自由，因而获得了多个媒体的高分评价，在年终评选时也是屡获殊荣，成为了 Epic 和虚幻引擎授权模式成功的最佳佐证。

当然我们不能忘了还有一个名牌作品——《永远的毁灭公爵》，游戏制作人乔治 · 布罗撒被 UE 所惊艳后做出一个影响深远的决定——将游戏开发从 Quake II 引擎转移到 UE 上，这是游戏的第一次跳票。而后的故事就像我们熟知的那样，游戏经历了多次跳票，与虚幻引擎的故事从 UE1 一直延续到 UE3。



▲《杀出重围》首作令人印象深刻的封面。

虚幻引擎 2：潜行与狙击

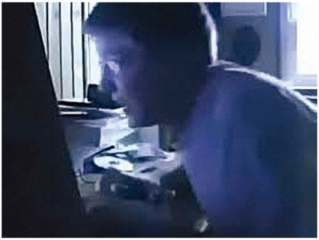
不同于同世代的“两个约翰”，卡马克和罗梅罗在赚到第一桶金的时候就去买下一辆法拉利显摆，斯维尼在赚到钱之后，依旧开着后盖沾满了汉堡王包装纸的福特探针来上班，和程序员们一起挤在一张并不宽敞的办公桌上，继续着自己的工作。这种对游戏的执着，让 1998 年 10 月（也就是《虚幻》上市仅仅 5 个月后），IGN 爆出斯维尼已经着手筹备新引擎的事情变得并不突兀。

对于科技领域有一定了解的玩家大概对“摩尔定律”这个名词不会感到陌生。尤其是在科技迅速发展的世纪之交，随着芯片运算能力的不断提升，游戏引擎性能和技术也随之而进步。不同于芯片算力那样每次迭代都呈几何级的增长，我们看到的引擎往往是一代代的升级，很多基础架构都是一脉相承之下小版本不断累积更新而成的结果。在改进了生成烟雾风沙等粒子的系统、允许对象之间发生交互碰撞等反应的物理引擎、优化静态网格体工具之后，虚幻引擎 2（UE2）最终成型。

UE2 集成了多种功能，包括骨骼动画系统、日场电影编辑工具、粒子系统，可以使用 3D Studio Max 和 Maya 插件，斯维尼还用“当时最好”的 wxWidgets 构架库里的 c++ 语言来重写了 UnrealEd 的用户界面，使得新引擎的性能比起前代有了大幅度的提升。

按照惯例，Epic 一口气推出了多个“《虚幻》系列”的游戏，而且主次也发生了些变化：此前是由《虚幻》衍生出《虚幻竞技场》。但随着竞技类游戏的兴起，《虚幻竞技场 2003》已然成为了 Epic 推广虚幻引擎 2 时的优先项，作为《虚幻竞技场》的续作，《虚幻竞技场 2003》在发布 DEMO 时就创下了下载超过 120 万次的纪录。《虚幻竞技场 2003》通过 Karma 物理引擎实现了支持载具的物理特性，但是他们制作的载具显得“十分仓促”，直到 Psyonix 小组在 Epic 的基础代码中创建了一个修改，才成功实现了完整的载具功能，

这让 Epic 印象深刻，于是他们决定将载具功能作为续作中一个模式——“onslaught”，并且交由 Psyonix 负责操作，于是在《虚幻竞技场 2004》中最终成功加入了载具功能，扩大了战斗规模。在 2019 年 Epic 更是直接将 Psyonix 收归旗下，而在此之前，Psyonix 就利用虚化引擎 3 开发了超级火爆的游戏《火箭联盟》。关于《虚幻竞技场 2004》还有另一个大家爱玩的梗——“德国 BOY”，虽然已经是远古时期的“梗”，但依旧被很多人熟知，但较少人知道，后来他本人也承认这是在演戏，以此讽刺那些为了玩游戏而疯狂的人，却不曾想在网络蔽塞的时代，他的虚拟人设被当成了真实，给他的生活造成了很大的困扰，而他当时所玩的游戏就是《虚幻竞技场 2004》。



▲“我练功发自真心”。

如果说 UE 只是在业界掀起了一波漂亮的涟漪的话，那么四年之后正式面世的虚化引擎 2 就已经开始形成浪潮，得益于 UE2 对于环境的塑造和物体间良好的交互作用，使得它成为了许多射击类游戏的优先选项，当中有不少经典 IP 得以诞生，也有不少旧 IP 借助这个性能卓越的引擎获得了新生。

2000 年，育碧斥巨资收购了著名军事作家汤姆 · 克兰西作为股东的红色风暴工作室，恰逢“9 · 11 事件”让全球陷入了陷入了“反恐战争”的浪潮，而汤姆 · 克兰西在 1996 年出版的《总统命令》一书中就有描述杜勒斯机场起飞的客机，向美国国会山发起自杀式撞击，这个“神预言”让他在灾难中大大增加了曝光率。与此同时，从恐怖袭击的震撼中回过神来的普通民众，其情绪从恐慌转变为愤怒，但又无法从参与一线战斗中释放好斗的天性，只好从沉浸式的虚拟世界中寻找宣泄口，开发商们也积极回应着玩家的需求，其中最为活跃的、也是使用 UE2 最多的正是育碧。

育碧想要制作一款“杀死《潜龙谍影 2》”的游戏，制作人马蒂尔 · 弗兰德 (Mathieu Ferland) 谈到《潜龙谍影》给他最大的启发就是“细胞的分裂”，于是一个新的 IP——“细胞分裂”——就此形成。除了“《潜龙谍影》系列”之外，制作团队还受到了一些其他游戏的影响，其中就包括了沃伦 · 斯派克特用 UE 做出来的《杀出重围》。当然，“《杀出重围》之父”也继续成为虚幻引擎的支持者，他使用了 UE2 制作系列续作《杀出重围 2 隐形战争》，富有深度和特色的故事，FPS、潜入和 RPG 更好的结合，不仅保持了很好的口碑，120 万份的销量比起前作也是更进一步。

吸收了诸多优秀 IP 精华的《细胞分裂》在 2002 年正式面世，除了获奖无数以外，销量更是超过 600 万份，在各大销量榜上名列前茅。有鉴于《细胞分裂》的优异表现，育碧决定将另个两部代表性 IP——“《幽灵行动》系列”和“《彩虹六号》系列”——的新作都使用虚幻引擎 2 来进行制作。

相比起正式寿命只有五年左右的 UE，UE2 的生命周期更长，直到 2010 年和 2013 年，“《细胞分裂》系列”还有两部作品是使用 UE2 制作。而除了“《汤姆克兰西》系列”以外，育碧还发行了 Gearbox（原本为 Valve 开发“《半条命》系列”作品的开发商）利用 UE2 开发了另一个重要的 IP——“《兄弟连》系列”，某种意义上也算是 Epic 对于 Valve 的一种胜利。

在今年疫情期间，美军也是以游戏的方式从电子竞技比赛中寻找新兵，看似颇为新鲜，但其实这已经是老套路。2000 年美国联邦政府为了协助美国陆军招兵，特意从国防经费里拿出 700 万美元，由军方主导开发游戏《美国陆军》。该游戏被美国军方认为是“低成本高效益的募兵工具”，尽管因为杀人会获得奖励、模糊军事杀戮和娱乐之间的界限而引起不少争议，不过对于向来是国际驰名“双标”的美国而言。在 2003 年的西点军校新生班当中，有 19% 的新生是这款游戏的玩家，充分说明了游戏的导向作用是何等巨大。

说到使用 UE2 制作的大 IP，不能忽略的还有 2K 和他们的“《生化奇兵》系列”。该作的开发者 Irrational Games 曾经用 UE2 开发了颇为知名和传奇的《部落 复仇》，而众所周知，虚幻引擎在开发过程中其实不断有小版本的更新，Irrational Games 在拿到了升级版的 UE2.5 后又开发了《霹雳小组 4》，可谓是经验丰富，因此他们在构筑《生化奇兵》那个生物朋克概念下的乌托邦世界时，对于使用 UE2.5 已然驾轻就熟，该引擎使用了自带的“布娃娃”以及著名的 Havok 两个物理系统，使游戏的操作感更加真实，也给玩家提供了多种玩法去解决任务，了解那些精妙且引人入胜的情节。由此《生化奇兵》卖出了两百多万份。制作组顺势推出续作，继续借用引擎之利，充分展现优秀的游戏的叙事、艺术风格、角色、结局和游戏玩法……

除了以上的大作之外，使用 UE2 开发的游戏还有《喋血街头 2》、《red steel》、《神偷 3 死亡阴影》（又一部斯派克特在背后推动的作品）以及网游《天堂 2》等游戏，不一而足。尽管游戏数量较诸 UE 时代数倍激增，不过大部分游戏都是潜行或者射击游戏，可以说这时虚幻引擎虽然在这两个领域已经隐然有领先的优势，但仍然不是其鼎盛时期，Epic 依然需要在更多的游戏领域证明自己。



▲由虚幻 2.5 开发的《生化奇兵》。

虚幻引擎 3：开枝散叶

21 世纪第一个十年的中后期，游戏产业进入了一个新的阶段：新的“御三家”真正形成并相互纠缠至今；由他们开启的第七世代主机之争开启了两个领域的竞争，一是体感游戏之争，二是在硬件性能上向中高端 PC 看齐（至少在面世时如此）。他们之间的竞争最终通过由各式引擎所制作的游戏来展现，将战场又转向了又一个细分的领域。

▲上世代不少游戏启动时都能看到的红色虚幻引擎 LOGO。

游戏引擎产业之间的竞争也是在这个时段，进入到全新的阶段，当“引擎大神”卡马克将更多的注意力放到了其他科技领域，当许多大厂也开始引擎自研之路，CRYTEK 的 CryEngine、DICE 的寒霜（Frostbite）引擎凭借着相关的游戏建立了赫赫名声，随即也加入到授权行列，id Tech 与虚幻引擎之间的“双雄会”变得

不再是开发者们唯二选项。

在这股潮流中，Epic 也在变化中前行，纵观 Epic 三十年左右的发展史，我们不难发现，当 Epic 在某一时间点上感觉现行的商业模式无法持续运行的时候，他们就会选择进行转型，而游戏引擎便是开路先锋，从共享游戏利用 UE 进入授权时代，他们的重心都放在 PC 游戏之上，尽管 UE2 也能支持主机游戏，但是直到 UE3 时，因为 PC 端的盗版问题日益猖獗，Epic 的重心才真正转到主机上。

早在 2003 年，UE3 就已经进行开发，由于虚幻引擎系列采用模块化操作，所以 UE3 里面依旧有不少此前两大引擎的基础，开发起来也相对容易。在跨世代的硬件性能支持下，UE3 有着完全可编程的着色器，在光照和阴影上使用按像素计算而非按顶点计算，支持伽马校正的高动态范围渲染器，画质自然更上一层楼。用了好的引擎，接下来便要寻找向世人展示的媒介，如果说“《虚幻》系列”代表了前两代虚幻引擎的基本水准，那么在“后‘《虚幻》系列’时代”，Epic 需要另一款代表性的游戏。

在当时，微软因为从和索尼的次世代主机之争中抢得了硬件上的先机，他们希望除了“《光环》系列”以外，再造一个独占的强大 IP。Epic 在《虚幻竞技场 2003》的基础上为 Xbox 打造了独占大作《虚幻锦标赛》，两者之间结下了不错的合作关系。再加上微软的财大气粗以及本就亲近PC的属性，使得一切也就顺理成章。

2006 年，Epic 在 Xbox360 上推出的《战争机器》，这也是第一个展示 UE3 完整功能的游戏。游戏的概念源于 Epic 在世纪之交准备打造的《虚幻战争》，其游戏方式和《虚幻竞技场》颇有些相似，后来 Epic 更关注于“《虚幻竞技场》系列”的开发，《虚幻战争》的概念也就被搁置，直到第七世代前，他们重拾了这个项目，成为了今天我们所看到的《战争机器》。Cliff.B 担纲设计，他吸收了《战火兄弟连》的战争概念、《塞尔达传说》的叙事方式和世界构建方法、《生化危机 4》的“过肩第三人称视角”和《杀戮时刻》的“战术掩护系统”，最终形成了《战争机器》的原型和“找到掩体再进行瞄准射击”的特殊机制，当然，游戏的名字也是向“《潜龙谍影》系列”致敬。

花费了 1000 万美元预算来开发（还不算 UE3 开发费用）的《战争机器》，借助新登场的 UE3，构筑了废土般的锡拉星，展现了人类和兽族之间为了生存而展开的惨烈对决，呈现了一个“硬汉”的游戏世界。高分、奖项和良好的销量接踵而至，不仅促使 Epic 将游戏发展成一个大 IP，更让世人看到 UE3 的强大能力。

然而让人意想不到的是，和前两代虚幻引擎发展得相对顺风顺水的情况相比，UE3 的推广之初遇到了不小困难，一如多灾多难的第七世代主机，跨世代的硬件性能提升，带来的绝不完全是好事。开发商之所以选择授权引擎，就是想降低自制引擎时所要消耗时间和规避引擎不成熟所带来的风险，而一旦授权引擎出现问题，那对于游戏开发者或是引擎授权商都是一场风波，有开发商甚至向 Epic 发起诉讼，声称因为 UE3 的不足，令最初用 UE3 开发的他们到后来不得不开发自己的专用引擎，不得已的开发延期损失数百万美元，尽管事情到最后不了了之，但这也给 Epic 提出了警醒，除了不断优化版本，适应新世代主机需求外，在日后也推出了更有吸引力的产品和授权模式。将风波转化成了发展的契机。

由 UE3 开始，“虚幻引擎”的游戏授权开发的真正进入百花齐放的时代。在新引擎发布之前，Epic 就已经和许多大型厂商接触和推销，诸如 SE、EA、动视、育碧、迪士尼、THQ、世嘉、Midway 等业界巨头均第一时间和 Epic 签订了 UE3 的授权，相关的游戏也陆续上马，而且涉及的种类也更加丰富。

在 Epic 的传统优势项目——潜行和射击游戏上，有着过百款游戏面世，可以说时新旧 IP 大爆发：旧 IP 方面，《生化奇兵 无限》利用 UE3 打造了明亮宽敞却暗流涌动的天空之城“哥伦比亚”，利用反差将乌托邦主题进行到底，使得该作销量超过 1100 万份，获奖更是无数，成就了游戏史又一个顶级 IP；同样地，“《汤姆克兰西》系列”也在延续着此前的辉煌，“《神偷》系列”在沉寂了近十年之后得以重启，《永远的毁灭公爵》也在 UE3 的辅助下终于得以面世……

新 IP 方面，有不少是慕名转投到 UE3 阵营的，包括卡普空发行的《失落的星球 3》、重现苏德之战的《红色管弦乐队 2》等，而完全原创的 IP 则是难记其数，其中 Bioware 的“《质量效应》系列”和 2K 的“《无主之地》系列”是其中最为著名的作品，就连 EA 在将“寒霜引擎”作为御用引擎之前，也有一些大 IP 使用 UE3 进行开发，例如想要对标“《使命召唤》系列”的“《荣誉勋章》系列”。

当地图庞大乃至拥有开放世界的动作冒险类游戏成为游戏的新风潮，也成为各大厂商用以结合自家引擎来展示硬实力的上佳选择。不过还是有超过 70 款 ACT 大作选择了 UE3，其中不乏优秀作品：EA 旗下初代的《镜之边缘》，展现城市高空跑酷的乐趣；华纳兄弟和 Rocksteay 联袂推出的“《蝙蝠侠》系列”，呈现了令人惊艳的超高画质，让“黑暗骑士”与阿卡姆疯人院里一众罪犯为首的恶势力之间的角力；“游戏鬼才”须田刚一监制的《电锯甜心》，“《鬼泣》系列”的外传或者说重启之作的《鬼泣 DmC》以及卡普空发行的另一个 ACT 作品《勿忘我》，都得到了中上的口碑。



▲虚幻 3 引擎画面的巅峰《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》。

此前较少出现使用虚幻引擎的格斗游戏也迎来了春天，“《不义联盟》系列”和“《真人快打》系列”使用 UE3 发行了多部作品，两者颇具特色的出招方式引领了另一种风潮，UE3 则帮前者实现了华丽的连招，也帮助后者诠释了真实血腥的格斗体验；当然，还有主打卡通风和武器格斗的“《罪恶装备》系列”。

得益于 UE3 的方便易用，我们还看到了许多“老面孔”的回归，利用更简便的方式诠释自己的新探索，“《最终幻想》之父”坂口博信在离开 SE 之后，苦心孤诣做出了《失落的奥德赛》；离开了科乐美的稻船敬二，也用 UE3 做出了《剑勇传奇 忍者龙剑传

Z》和“《洛克人》系列”精神续作《无敌九号》，在 UE 上一度陷入低迷的“《XCOM》系列”也重新振作，只是他们的再度冲击有喜有悲。

再加上生存冒险类游戏有《寂静岭 暴雨》、“《逃生》系列”和体育类游戏盛极一时的《火箭联盟》以及老牌游戏《托尼霍克专业滑板》，还有 MMO《DC 宇宙 OL》等，组成了 UE3 庞大的主机和 PC 游戏阵营。

除了将触角伸到那些此前没有触碰过的传统游戏类型外，虚幻引擎也将目光投向了那些新冒起的平台：当微软想要进军体感游戏领域，同样是是 UE3 帮助其打造一系列 kinect 游戏；当掌机也迈入高规格硬件时代，拥有不错硬件性能的 PSP 成了虚幻引擎的上佳载体。

2006 年，《彩虹六号 维加斯》、《细胞分裂 实质》和《战火兄弟连 登陆日》先后登陆索尼的掌机平台，不过他们使用的是 UE2 而不是最新面世的 UE3，这更多是因为硬件性能的原因，直到 PSV 面世之后，我们才看到使用《刺客信条 编年史》和《无主之地 2》这些画质更接近于主机的游戏作品出现。2010 年 12 月，Epic 宣布在移动平台上能够正常运行 UE3 工具在 PC 上创建的内容，虚幻引擎正式进军手游业界，首部作品《无尽之剑》便在苹果商店打响了名声，随后安卓平台也推出了《地下城守护者》，完成了他们在移动端的登陆。



▲在塞班还尚未被淘汰的年代，《无尽之剑》的画面震撼整个手机游戏行业。

至于掌机领域的王者——任天堂与虚幻引擎之间，则有着一段颇为罗生门的经历。如果在主机领域，尽管两者的交集晚于索尼和微软，但是在 Wii 面世之后，还是有十来个游戏先后登上 Wii 和 Wii U，而到了 NS，这个数字则是去到 40 多款，而且数字在不断增加。不过在任天堂掌机平台上，虚幻引擎一直是缺席状态，马克 · 瑞恩认为尽管他们十分愿意虚幻引擎能够登上任系掌机平台，但是以 Epic 掌握的全部数据都让其相信 3DS 低于虚幻引擎最低硬件要求，所以无法做到在像 iOS 游戏那样的显示。如果他们认为 3DS 能够运行虚幻引擎的话，应该早就联系我们了。不过事件又有了翻转，育碧蒙特利尔工作室主管透露，他们已经成功在 3DS 上运行虚幻引擎，并且开始试着制作 3DS 版的《无尽之剑》，而打脸没过多久，育碧再度澄清其运行的只是 UE2 而非 UE3，而最终也没有任何使用虚幻引擎的作品登上任天堂的掌机平台。

作为民用领域的技术佼佼者，虚幻引擎也对其他领域产生影响。美军不仅用虚幻引擎进行募兵，还用 Epic 的相关技术进行沉浸式交互测试和训练，NASA 还用 UE3 制造了一款名为《太空人月球、火星与更遥远宇宙》（Astronaut Moon, Mars and Beyond）的网游，结合最新的宇宙相关的技术情报，让玩家通过作品来实际体验宇宙生活的种种，项目后来被更名为《宇航员 OL》，并且变成面向儿童的科普向游戏。

有了诸多大作的加持和诸多领域的尝试，足以让 UE3 成为了全球最大发行商和 IP 的首选开发工具，使用虚幻 3 引擎制作的游戏接近 300 款，直到 2018 年，依旧有三四款以该引擎制作的游戏面世。

可以说，得益于虚幻引擎的强大，Epic 已然超越了普通的开发商和发行商的范畴，站在业界另类的巅峰。但由于此前的授权事宜产生纠纷以及不断求变的精神，让 Epic 在虚幻引擎的经营模式上做出了更深入地探索。他们推出了名为“Unreal Development Kit”的开发者套件，任何人都可以下载基础的 UE3，并且从零开始制作游戏。而不需要以一个 MOD 的形式依赖从其他得到虚幻引擎授权的游戏中提取已经经过修改的代码。

Epic 还联手英伟达举办了多届“Make Something Unreal”的游戏开发比赛，最高奖金已经高达 100 万美元，鼓励更多开发者投身到使用虚幻引擎的创作中，也为未来更多的尝试埋下了伏笔。

虚幻引擎 4：称霸之路

2012 年的 GDC 上，Epic 向少部分开发者展示了几乎开发完成的虚幻引擎 4（简称“UE4”）。

UE4 其中一个最大的性能升级是实现了基于体素锥跟踪的全局实时光线照明，此外，从一个人大包大揽地开发中走过来的 Epic 深知独立游戏开发者的艰难，他们在 UE3 中就使用了名为“Kismet”的直观化脚本系统，在 UE4 里其推出的“蓝图”可视化脚本系统，允许在不使用代码的情况下快速开发游戏逻辑，尽可能达到“所见即所得”的地步，从而减少技术美工、设计师和程序员之间的差距。

Epic 美工部门领导者维拉德在接受 kotaku 采访时表示“只要他们手头上有现成的资源，三种角色中的任何一人都可以做到这一切。”

不难看出，Epic 努力在降低虚幻引擎的准入门槛，让更多的开发商参与到虚幻引擎的使用队伍中。如果说游戏是 Epic 平台吸引 C 端玩家的利器，Epic Games Store 是他们进一步变现的工具，虚幻引擎成为了他们吸引 B 端的重要手段。

2014 年 3 月的 GDC 大会上，Epic Games 发布了 UE4，该引擎最初面向第八世代主机、PC 和部分安卓手机开发。一同出现的还有一种新的授权模式——只需要每月支付 19 美元的订阅费，开发者就可以获得该引擎包括 c++ 源代码在内的完整版本，消息一出，业界为之震动，斯维尼日后披露，此举让 UE 的使用量增长了 10 倍，但这对于 Epic 而言还不足够，他们还想吸引更多的开发者和玩家。

就像过去一样，Epic 有着完整生态链，他们同样是顶级游戏开发商，UE 和 UE2 时期他们有《虚幻竞技场》作为代表作、UE3 则依托《战争机器》。到了 UE4，他们依旧需要一些充分

展现 UE4 功能的作品，在 UE4 推出之前，微软就正式从 Epic Games 收购“《战争机器》系列”完整版权，并且将新作交由 The Coalition 制作，尽管依旧是由 UE4 打造，但这依旧意味着 Epic 将不会使用“《战争机器》系列”作为自己的拳头产品。

当年为他们打下大好江山的《虚幻竞技场》。2014 年 5 月，Epic 宣布使用虚幻 4 引擎上重制《虚幻竞技场》，但让人感到奇怪的是，在游戏业界动辄使用数百甚至上千人去开发一个项目的时候，Epic 只派出了不到 20 人组成核心开发团队，但是会分享游戏的所有代码、素材和设计决策，让玩家可以直接参与到游戏的制作中。

采用了一种“社群 X 包容”的模式，基础版本《虚幻竞技场》采用完全免费的模式，在社群中玩家在这个基础上开发属于自己的游戏，并且可以 Epic 的市场运营下，对自己制作的游戏版本进行定价销售，Epic 再在其中进行抽成。这是一种颇具先锋实验性质的经营模式，但也许过于超前，即便团队内部都会有两派声音，如果加上各派玩家的声音，使得《虚幻竞技场》在构建基础时就已经困难重重。这个开发计划勉强维持两年，最后还是以失败告终。

直到 2016 年，“大逃杀”类游戏正式崛起，《DAY Z》退位，《PUBG》alpha 版本面世，此时已经有近百款游戏使用 UE4 开发并且面世，不过蓝洞使用 UE4 所制作的《PUBG》并兴起显然让在游戏类型选择上进退维谷的 Epic 找到了出路。这种围城内对决的游戏玩法和过去的“《虚幻竞技场》系列”有着异曲同工之妙，这让 Epic 很容易找到了当初的感觉，并且在加入了卡通欢乐风格和迅速建筑掩体等元素后，成功打造了《堡垒之夜》。



▲免费的就是最贵的，创下多项吸金纪录的《堡垒之夜》。

在“游戏免费 + 内购收费”的新潮流中，Epic 也敢于求变，在 PUBG 因为免费游戏模式下得以迅速发展，他们最终将原本打算付费的《堡垒之夜》改为了免费，虽然引发了一些小风波，但最终保证了游戏的发展速度，使其能够在游戏大潮中分到了一份大蛋糕，在《堡垒之夜》的示范作用下，有不少生存类游戏纷纷以 UE4 作为诠释自己游戏理念的工具和平台，《方舟 生存进化》和《流放者柯南》两款话题制作便是其中的佼佼者。这也让 Epic 的发展战略得到进一步的完善。

《虚幻竞技场》的重制虽然失败，但也并非毫无意义，其所包含的分成模式得到了开发者们不错的回响，2015 年 3 月，Epic 将这种套路运用到虚幻 4 引擎授权中：向所有用户免费发布了 Unreal Engine 4 及其所有将来的更新。只要求每季度收入超过 3000 美元的产品收入的 5%。Epic 甚至还投入 500 万美元资金去鼓励说那些使用虚幻 4 引擎进行游戏开发。直到今天，使用 UE4 制作的游戏的数量已然超过了 UE3，即便虚幻引擎 5 已经公布，但是要等到真正成为主流也起码要两年之后，当年 UE4 初亮相后依旧有过百款使用 UE3 开发的游戏（在正式发布后面世的也有数十款），某种意义上 UE4 的影响力更胜从前。

然而，翻阅 UE4 的游戏列表不难发现，真正一路跟随 UE3 向 UE 跃迁的系列并不多，“《战争机器》系列”这个曾今的“亲儿子”和“《无主之地》系列”是为数不多的此类 IP。同样地在 UE4 上出现的成为系列的新 IP 减少了许多，倒是有很多成名已久的 IP 如《铁拳 7》、《街霸 5》、《皇牌空战 7》、《勇者斗恶龙 11》和《龙珠斗士 Z》等作品，借用 UE4 的优质画面构筑能力，在新世代的主机上绽放出新的魅力。

除此之外，我想各位对于 2015 年的 E3 索尼发布会应该记忆犹新，那场发布会上几个重要作品的出现——尤其是《最后的守护者》、《莎木 3》和《最终幻想 7 重制版》——堪称炸裂，表面上这是索尼和 PS4 的胜利，实际上也是 Epic 和 UE4 的胜利，因为这三部作品中，有两部是以 UE4 进行制作。

尽管《莎木 3》有多年未见踪影，但是其故事和开放世界的使用还是为许多老玩家津津乐道。当铃木裕开启了项目众筹之后，该项目 7 个小时内筹集了超过 200 万美元，成为 kickstarter 最为成功的项目之一。为了能够更快可以制造人物建模和搭建世界，铃木裕选择了 UE4 作为构筑开放世界的工具，但游戏最终销量惨淡。反之凭借“《恶魔城》系列”而跻身知名制作人的五十岚孝司和他的《血污 夜之仪式》，在使用了 UE4 后，不仅加快了开发速度，其游戏背后所代表的银河城要素更在不少独立游戏中得以逆流重生。

相比起《莎木 3》，睽违已久的《最终幻想 7 重制版》并没有让大家失望，在 UE4 的操持下重构的米加德有了更多可以探索的空间；克劳德、爱丽丝和蒂法等人精致的建模再度演绎那段经典故事，展现了重制版的意义；无缝战斗的流畅切换，虽然没有 ACT 来得爽快，但是最大限度地保留了系列 RPG 的传统之余，又和如今的游戏大潮接轨。



值得一提的是，国内的游戏产业也更为深度接触虚幻引擎，网元圣唐旗下的九凤工作室在 2017 年推出的《神舞幻想》就使用了 UE4 引擎进行开发，而且在最近举行的“《古剑奇谭》系列”十周年纪念嘉年华上，上海烛龙也表示包括《古剑奇谭网络版》以及正在筹划的系列新作都将以 UE4 进行制作。

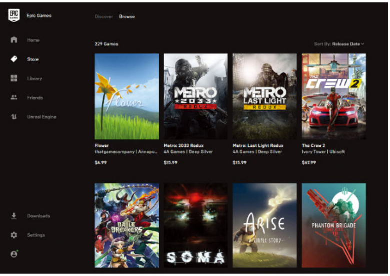
客观来说，使用 UE4 的大 IP 并不在少数，但是难以形成过

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

去的系列，有着游戏引擎迭代门槛的原因。另一方面，也很大程度上是因为游戏运营模式的转变，厂商越来越倾向于花大力气构筑一个体量庞大的游戏，然后通过不断更新的 DLC 来充分挖掘 IP 价值和延长游戏生命，但总的来说并没有影响 UE4 的地位，而 Epic 的战略尝试也不仅于此。

最初 UE4 面向的主要是 PC 端和第八世代主机端的用户，但随着时间的推移，UE4 能适应的硬件越来越多，VR 设备是其中的主力军，尤其是 OculusVR，它的存在让斯维尼和卡马克两位引擎大神终于得以联手，为了吸引 UE4 用户开发 VR 游戏，他们宣布将为所有利用 UE 开发并在其商店发布的 Oculus Rift 的 VR 游戏支付版税，每款游戏前 500 万美元收入将由他们支付。Epic 也为其打造了自家第一款 VR 射击游戏、也是 OculusVR 最重磅的独占游戏之一的《机械重装》，也算是美事一桩。

随着虚幻引擎使用范围越来越广，使 Epic 获得了巨大游戏存量，这让他们有了更多的想法去取得业界的话语权，当曾经也是射击游戏开发商的 Vavle 利用 STEAM 平台赚个盆满钵满，WA、育碧等也依托自家游戏打造电子商店，形成商业闭环，Epic 也不满足于已有开发商、授权商等角色，还要成为游戏的中间分发商。Epic Games Store 于 2018 年 12 月上线，并且宣布那些使用虚幻引擎制作并通过 Epic Games Stores 发布的游戏将不需要交纳 5% 的收入费，此后由斥巨资独占了好些游戏，俨然成为了分发平台中要和 STEAM 争一日之长短的态势。



虚幻引擎 5：还没开始的结语

早在 2009 年，斯维尼就在采访中就曾说过，再过十年到十五年，我们能够以逼真的图形使视觉系统饱和，而他事实上也做到了。2020 年的 5 月 13 日，秘密开发两年的虚幻引擎 5（简称“UE5”）正式公布。初次登场，就惊艳了世界。

UE5 的两大升级之处渲染技术“Nantie”和动态全局光照技术“Lumen”，可以说是开发者的福音，因为这两个新系统方案解决了他们最大的两个痛点，“Nantie”可以生成数以亿计的“虚拟微多边形几何体”，让美工减少了制作低模等大量基础繁复的工作，又可以让设计师无须担心屏幕中对象的数量和面数。更重要的是，这样的升级还刻意控制了对内存和显存的占用，减少后期为了实现各种效果和真实感而要不断调整参数的工作，大大节约了时间和劳动力成本。

在过去，光影效果往往是开发者极为头疼的问题，UE5 在 UE4 的基础上提出了“全动态全局光照解决方案”，可以实现“包含多次反弹的全域光照”。而且移动光源还能够实现动态光追，还会产生镜面反射，甚至还能适应几何体的变化，实现几乎可乱真的光影效果，让画面效果得到惊艳的提升，也就难怪有网友笑称——“这已经不是虚幻引擎，而是真实引擎”。



两相结合之下，我们可以直观地看到未来数年次世代游戏画质的提升上限，而这也是主机和游戏引擎迭代的重要意义，两者是互相捆绑的关系。我们不难发现，从 UE2 开始，虚幻引擎的更新也会跟随着主机迈进的步伐，选择在 PS5 和 XSX 两台次世代主机发布之间推出新的虚幻引擎，也有着明显的迭代意味。Epic 希望能够通过 UE5 进一步提升画质，同时也能改善在 UE4 中存在的大 IP 系列迭代困难的问题，同时借助更多更丰富的工具，全面提升 UE5 的整体质量，让中小型开发者变得更加“全能”，甚至可以触摸一些——过去需要投入数以百计人力和数年时间去开发的大作的门槛。

这些愿景在现阶段只是纸上谈兵，UE5 要到明年年初才正式面世，能够见到相关游戏大概也要等到 2021 年中下旬，目前也只有《堡垒之夜》将迁移到 UE5 进行二次开发，以及 XSX 上的《地狱之刃 2》确定以 UE5 进行开发。正因如此，尽管我们关于虚幻引擎的故事已经讲完，但是 UE5 的故事，才刚刚开始。



一代神机 PS2，为什么会留下“机能无限”的传说？

文：十大恶劣天气 编：纱迦 美编：01



“War，War never change。”

有人的地方就有江湖，有江湖就会有纷争，游戏玩家们对这句话的感悟尤其深刻。自从游戏硬件平台壁垒形成的那一天起，主机大战的硝烟就一天也没有散去。厂商们以各自的软硬件和服务为武器彼此交锋，而簇拥在各方大旗下的玩家们，也吐沫四溅地相互贴脸输出。“成年人不做选择，我全部都要”，这话死忠们根本听不进去，他们脑子里唯一想的事就是——“我要你亡！”

BAD / GOOD	CURRENT GEN		NEXT GEN	
	XBOX ONE	PLAYSTATION 4	PLAYSTATION 5	XBOX SERIES X
CPU Clock	1.75 GHZ	1.60 GHz	3.50 GHz (Max)	3.80 GHz (Max)
CPU Cores	8	8	8/16 Threads	8/16 Threads
Process	28 nm	28 nm	7 nm	7 nm
Die Size	363 mm²	348 mm²	251 mm² ?	360 mm²
Transistors	5 Billion	4~5 Billion	10.3 Billion ?	15.3 Billion
GPU Shaders Units	768	1152	2304	3328
TMUs	48	72	144	208
ROPs	16	32	64	80
Compute Units	12	18	36	52
Pixel Rate	13.6 GP/s	25.6 GP/s	142.9 GP/s	146 GP/s
Texture Rate	40.9 GT/s	57.6 GT/s	321.6 GT/s	379.6 GT/s
FP32	1.31 TFlops	1.84 TFlops	10.29 TFlops	12.15 TFlops
GPU Clock	853 MHz	800 MHz	2233 MHz (Max)	1825 MHz
Memory Size	8GB DDR3	8GB GDDR5	16GB GDDR6	16GB GDDR6
Memory Clock	2132 MHz	5500 MHz	14000 MHz	14000 MHz
Memory Bus	256 bit	256 bit	256 bit	320 bit
Bandwidth	68.2 GB/s	176 GB/s	448 GB/s	560 GB/s & 336 GB/s
TDP	95 W	75 W	150 W	180 W
SSD Speed	100 MB/s	100 MB/s	5.5 GB/s	2.4 GB/s
Release Date	2013	2013	2020	2020
Price	499$	399$	?	?

▲ PS5 性能落后于 XSX 已是既定事实。

主机战争不仅有“进行时”，还有“将来时”。大概在半年前，微软和索尼相继公布了 XSX 和 PS5 的性能参数。虽然那时候两台次世代主机连价格和发售日信息都没有，但这并不能妨碍双方的支持者在论坛和社交媒体上开始新一轮的对掐。

早已习以为常的“机能营销”

一开始，向来“人多势众”的索饭的确显得战斗力不足——毕竟手里的砖板不太够用。就纸上数据来看，PS5 的整体性能明显落后 XSX，此外的“槽点”也遍布全身，比如习惯性超频 GPU 带来散热隐患、CPU 和 GPU 无法同时满负荷工作、在 SSD 和音频部分无脑堆料……不管实物究竟如何，反正一台性能低劣、架构怪异、成本高昂的废柴主机，就这样在万千喷子们的键盘敲击声中早早诞生了。对于自身 360 度无死角的黑点，索饭除了继续指责“XSX 缺少日式游戏和独占大作”以外，也找不到进行有效还击的办法。于是乎过去你来我往的论战，迅速变成了一边倒。在微软公布的 XSX 机能无比强大之时，就连索尼官方的态度，也显得是极其不自信，对产品特性也是遮遮掩掩，能拿得出手的东西就剩下了一个特制 SSD。而就在两个月前技惊四座的“虚幻 5”技术演示会上，EPIC“谦虚”表示 UE5 技术演示如此惊人表现完全是拜 PS5 高速 SSD 所赐，索尼自然也是抓紧时机，对于自家的独门绝技也是一通狂吹，在宣传战中成功扳回一城。可以预料的是，在两台主机上市前，类似的戏剧性交锋必然要发生很多次。“XSX 和 PS5 究竟谁的性能更强”的答案，必然还会发生数次逆转。对于我等“任凭狂风暴雨，我自巍然不动”的资深索饭来说，就算性能真的不如隔壁家，又能怎样呢？遥望二十年前，也就是 2000 年的 3 月 4 日，SCE 发布的 PlayStaion 2，同样也是第六代主机（PS2、Xbox、NGC）中性能垫底的产品。然而它却创下了 1.58 亿台的硬件销售记录，成为了游戏史上最成功的主机。这台主机不仅仅带给我们无穷的快乐，还用孱弱的硬件条件，书写了一个“机能无限”的传说。


thread-564403-1-1
[火星科普贴]告诉你PS2机能无限[DEMO Video] - PS2综合讨论区 ...
2019年12月23日 - 很古老的东西但是保证99.9%的人不知道Download it. [火星科普贴]告诉你PS2机能 无限[DEMO Video] ,
[PS2]《战神2神罚"God of War II Divine ... 10 个帖子 2006年9月6日
[心得]ps2版本大部分执照的 ... 10 个帖子 2009年7月14日

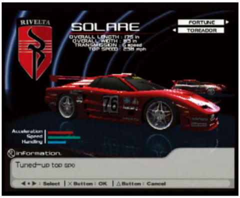
thread-128344-1-1
PS2机能无限果然不是吹出来的口牙- ...
2004年12月28日 - 1920×1080 秒间60帧...... PS2机能无限果然不是 ...

thread-6479943-1-132
PS2机能无限，水的表现~~第二页更新一堆屏摄- 经典游戏怀旧 ...
2012年7月17日 - 15 个帖子 - 8 位作者
实际机能之前一直觉得鬼武者3和博得暗黑联盟效果最好..但这个很不一样,感觉非常接近XBOX的效果. PS2版明日潘多拉那个水就像油布,1代海上 ...
PS2真是机能无限啊! - 主机&掌机游戏讨论区- 2006年7月20日
PS2机能无限、战神2Demo全程演示 ... 2019年10月12日

▲ 至今中文游戏论坛上依然流传着“PS2 机能无限”的传说。

“PS2 机能无限梗”的源头

“机能无限”，指的是在 PS2 生命周期内游戏画面快速提升所带给玩家的一种错觉。因为按照常识，画面效果必须和硬件性能成正比，在当时主机硬件无法升级的情况下，PS2 早中晚期作品实现的视听效果的飞跃，只能归入某种玄学了。比如 2001 年伴随 PS2 首发的十来款游戏，那满屏的狗牙和闪烁的渣渣画面简直让人看了之后想打人。



▲ PS2 首发游戏的画面并没有给人以太大的惊喜。

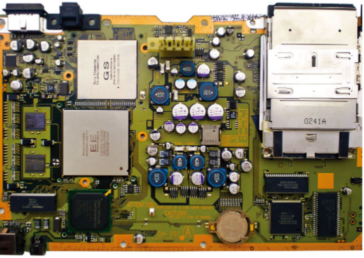
然而，随着 2001 年以《潜龙谍影 2 自由之子》《鬼泣》《皇牌空战 4》《最终幻想 10》《横行霸道 III》为代表的第一波大作狂潮的到来，玩家们普遍感受到了“次世代”的“内味”。2003~2005 年期间，PS2 的画面开始了又一轮的进化，《寂静岭 3》栩栩如生的脸膜、《潜龙谍影 3》精致的丛林生态系统、《GT 赛车 4》宛如照片一般的写实度……即便在“神机”的生命末期，依然出现了用超大规模的场景征服玩家的《战神 2》和《旺达与巨像》，这两款游戏甚至让不少人产生了在 PS2 上玩 PS3 游戏的错觉。



▲ PS2 中后期的 3A 大作，几乎每一款都能给人以视觉上的惊喜。

“PS2 机能无限”这个说法，饱含着褒奖和信仰，也是当时索饭们的一种圈内自嘲。因为常识告诉我们，PS2 本身无法颠覆能量守恒定律。这个平台之所以能够在画面上实现超越预期的突破，在硬件上能够找到的唯一原因，就在于它的性能的确存在某种“潜力”。对于苦于“巧妇难为无米之炊”的开发商来说，因为硬件环境差，早期开发工具又烂，所以大家只能自己朝着硬件底层去探索可能

性，结果挖着挖着就挖到了两个，也是在这台主机上唯一能够找到的两个宝贝：首当其冲的“黑科技”来自于 PS2 的 CPU，也就是索尼当初标榜“可以模拟人类情感”的 EE 引擎。其高达 6.2G FLOPS 的浮点运算能力足足超过“奔腾 3 450MHz”处理器三倍。虽然这部分算速要兼顾多边形的生成，不能像同期支持硬件 T&L 的 GeForce 256 显卡那样从 CPU 分担部分图形任务，但在表现多边形几何变换复杂度较高的作品，比如动作类游戏的优势依然非常明显。这也是很多“神机”游戏静态截图一般，但动起来效果惊人的原因。



▲ PS2 的“开膛照”。

第二个宝，来自于负责显示的 GS 芯片，这块只有 4M 显存，仅支持 DX6 级别特效的 GPU，却配有 256 位显存带宽和 48G/ 秒的总线带宽，至少领先了当时市售显卡两代以上。如此海量的“大水管”，非常适合表现专吃填充率的半透明特效——它的原理是将两个图像进行 alpha 混合，在技术上不算复杂，能够创造出肉眼在自然界中可以经常感受到，但在当时的游戏中非常鲜见的图像效果：当我们第一次在《皇牌空战 4》看到引擎喷射产生的机尾热空气折射效果、在《潜龙谍影 2》中模拟摄像机变焦的动态景深、在《寂静岭 2》中置身于不停流动却又挥之不去的大雾中的时候，那种从双眼输入的醍醐灌顶之感，要比如今任何的“数毛”特效都要强烈百倍。



▲《寂静岭 2》的雾气效果高度依赖 PS2 有益的半透明特效机能。

“机能无限”，是因为它看起来的确是“机能无限”

纵观 PS2 上诞生的所有“画面向”游戏，它们都非常擅长使用“朦胧感”这一得天独厚的“特效”。正如很多摄影和影视工作者的看家本领，给场景喷点干冰，把画面整得光怪陆离，加个滤镜，遇到动态场面上点全屏模糊，“大片感”就出来了。对半透明特效的合理运用，既提升了画面的质感，同时又巧妙的掩盖了细节的不足——当然，我们也可以理解为画面一“糊”，狗牙锯齿和恶劣的材质看起来就不那么明显了。



▲因为技术不成熟而被扫入历史垃圾堆的高清等离子电视。

除了内置的这两个仅有的硬件优势，PS2 还拥有当时家电市场所赋予的“时代优势”。众所周知，NGC、Xbox 均支持 480p 显示，逐行扫描条件下图像更为清晰锐利，可以将自身高出 PS2 一大截的性能发挥得更加充分。对于任天堂，尤其是微软而言，尤为“不幸”的是，当时支持逐行的等离子电视受困于成本和产能，在西方发达国家都难以普及，而十几年前的民用液晶面板又存在严重的延迟，根本不适合用来玩游戏。结果在绝大多数玩家的打机环境里，三台主机都是在 CRT“大屁股”电视上输出隔行低清信号。PS2 这台用 480i 画面公然开历史倒车的屌丝主机，就这样将同时代的两台“高富帅”拉到了和自己一样的水准……



▲《旺达与巨像》的“人肉 HDR”效果相当惊人。

当然，仅仅靠流畅的角色动作、半透明效果的遮掩、大屁股电视的修饰和死忠的脑补，缺乏货真价实的视觉干货，断然无法创造出让人满意的画面效果。在 NGC 和 Xbox 这两台性能大幅度领先，后者 GPU 硬件特效更是领先两代（DX6-DX8）的情况下，PS2 同竞争对手的特效差距其实并没有像账面性能数据那般夸张。恰恰相反，仅从视觉效果上来说，多重贴图、HDR、物理效果等等高阶的视觉效果，在 PS2 优质作品身上一应俱全。作为一个 GPU 原生特效种类用一个巴掌就能数过来的平台，PS2 当然不可能用上世纪末就定型的硬件来实现数年之后的图像效果。它创造视觉奇迹的秘诀，就在于明确了特效是一种直接输出到受众感官的“结果”。



▲ PS2 上的不少大作，都干了不少“用豆腐脑做出猴脑感觉”的事情。

就像经典港片《满汉全席》结尾的终极厨艺比拼中，双方高手呈现的终极美食——“猴脑”，一个是用羊脑做的，一个是用豆腐做的，却照样可以瞒天过海，让见多识广的美食家们啧啧称奇。一种游戏画面特效，除了用高级硬件即时演算以外，通过软件、美工和镜头技巧，同样可以模拟出与之接近的视觉效果。

比如《鬼武者 2》宛如实拍的海浪，其实就是一张“动态屏保”，可呈现的效果，却让如今的 rtx2080ti 都望尘莫及。像《黑煞》（Black）的“体积光”的效果，根本就是少量透明



多边形外加半透明特效叠加的产物，虽然不能“亵玩”，但至少能够“远观”了。

《潜龙谍影 2 自由之子》Tanker 篇壮观的雨景，除了水中的泡沫和水滴在镜头上的折射，还有雨滴落地反弹的物理效果。这种所谓的“物理性”，是将雨点反弹直接贴在建模的表面，然后进行快速循环“播放”,从而省去了大量的硬件资源消耗。《旺达与巨像》中的“HDR”，当然也不可能是货真价实的 HDR，而是用简单的 Bloom 高光特效，根据光源、角度和距离，手动调出无数的亮度和反射效果，再一一同玩家的当前视角进行匹配。相对《皇牌空战 5》、《古堡迷踪》等游戏，本作由于场景和作为敌人登场的巨像过于庞大，角色在冒险和互动时经常会出现光源（太阳）被挡住的情况，需要设计师将各种光照条件和镜头都考虑进去,这种“人肉 HDR”的人力资源消耗可想而知。事实上，PS2 的大部分特效都是这种手工添加的固化脚本，而非引擎的统一运算模型，虽然视（欺）觉（骗）效果很好，但工作量极大。注重手工调整，成为了日系厂商在 PS2 时代的主流开发思路，也使得他们在进入“PS3-X360”定义的通用引擎时代之后产生了极大的不适应，最终被迫重新洗牌。



▲ MGS2 的引擎一度让人觉得有非常丰富的物理效果，然而这些都是手工制作的产物。

"机能无限"，也是时代造就的产物

无论是对硬件平台的潜力进行充分利用，还是用"人海堆料"的方式来提升画质，这些都需要游戏开发商发挥强烈的主观能动性。作为史上运气最好的一台主机，PS2先于两台竞争对手一年多时间上市，在当时DC主机即将退市的背景下，SCE利用这段难得的窗口期抓紧培育出了第一波独占大作阵容，在任天堂和微软的新主机上市之前，就已经占尽了"天时"优势。再加上NGC的差异化竞争策略和Xbox初代的惨淡销量，PS2在2002年初便早早奠定大局。这样的背景下，根本没有第二个选择的厂商们，只能硬着头皮在这台主机上不断创造奇迹，这就是PS2事实上的垄断所倒逼所倒逼出来的"人和"。在"神机"的生命周期中，这个平台上共诞生了3874款游戏，其中共有325款游戏销量超过百万，五款游戏销量突破千万，实现了"所有游戏在此集结"的宏图霸业。显然，性能再高的平台，在得不到玩家支持的情况下，根本不会享受到软件厂商们"100%榨干机能"的待遇。综上所述，主机奇葩架构本身所蕴含的少许潜力，开发商超高开发实力的硬顶，在加上各类独占大作所带来的快乐和随之而来的品牌满足感，不仅为我们制造了"PS2机能无限"的错觉，而且还将其从一个本来还有几分自嘲色彩的玩家梗，变成了一种信仰的氛围，最终完成这个关于"神机"传说的闭环。



▲"所有游戏在此集结"，这样的事情或许在电玩历史上只能发生一次。

在第九代主机大战一触即发的现如今，《游戏·人》之所以要重温过去的这段历史，不仅仅是要复述"游戏机玩的是软件而不是硬件"这个恒古不变的道理，更是要阐述这台"神机"给我们这群"过来人"所带来的启迪——硬件只能定义一台主机的下限，而软件则决定着一台主机的上限。在PS5即将发行的前夜，重新审视PS2如何化茧成蝶，登上巅峰的方法论，这些带有时代印记的记忆或许别有味道。随着2006年12月久多良木健从SCE社长的位置隐退，一个时代就此落下了帷幕。今天，电玩平台的市场格局发生了翻天覆地的变化，微软这个昔日不值一提的竞争对手，成功扮演了"搅局者"的角色。尽管SIE获得了上次战役的完胜，但二十年前拥有压倒性优势的独占软件阵容，以及以"顽皮狗"为代表的第一方工作室的翻车表现，正在让自己失去最为宝贵的核心竞争力。普遍以"千万"为开发成本单位的AAA大作，也让第三方无法靠那一丁点的权利金优惠就将鸡蛋装在一只卖的更好的"篮子"里面。种种客观现实，都注定无论PS5的先天如何，后天如何成长，都断然无法重复"神机"的传说。也许传说之所以是传说，就在于它的不可复制。



荣耀与争议相伴的三十载匠心
“《火纹》之父”加贺昭三及其作品回顾

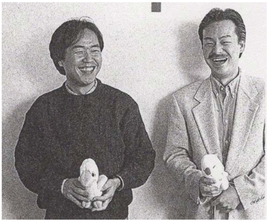
文：水无月　美编：Juxi



今年 6 月底，同人游戏《维斯塔利亚传说》终于推出了 Steam 中文版，这款游戏从公开之初就被许多喜爱 S·RPG 的玩家密切关注，因为它的制作者正是昔日一手打造了经典 IP “《火焰之纹章》系列”的加贺昭三。从对于自身作品精益求精的态度以及他所保持的独特美学来看，加贺昭三毫无疑问是担当得起“游戏匠人”这个头衔的，然而因为理念不合而从 IS 离职以及之后的《泪之腕轮传说》诉讼风波等一系列事件，也让他的个人生涯背上了不小的争议。最终加贺自己和他所创造的“《火焰之纹章》系列”，走上了两条如平行线一般，再无交集的发展轨迹。那么，加贺昭三究竟是一位怎样的游戏制作人，他对于“《火纹》系列”的贡献，又有哪些方面呢？今天就让我们来从头回顾一下吧。

序言

在 20 世纪八九十年代的日本游戏业界，在游戏开发尚未像现代游戏那样形成工业化体系的时代，“制作人本位”是游戏开发中的普遍现象，核心制作人或导演在开发中的话语权极大，可以直接决定一款游戏的整体风格和气质。大凡一个成功的知名游戏系列，往往都会与一位制作人的名字紧紧绑定在一起，而游戏媒体与普通玩家对于“明星游戏制作人”也有着一种特殊的情结，即便是这位制作人日后退出了系列新作的开发，却依然会被许多老玩家反复提起并怀念。



▶加贺昭三性格低调，极少在公开场合露面，现今能够找到的他的照片大多都来自 20 世纪 90 年代的杂志，本图为 1994 年《纹章之谜》与《FF6》发售后，《FAMI 通》组织的加贺昭三 × 坂口博信对话访谈。

由 Intelligent Systems 开发的，任天堂旗下的招牌 S · RPG “《火焰之纹章》系列”也是如此，在 S · RPG 早已沦为小众类型，昔日经典 IP 几乎陷入沉寂的当下，“《火焰之纹章》系列”却能逆流而上。8 年前 3DS 平台的《觉醒》依靠全球 200 多万销量拯救了系列，令其不仅摆脱了差点被腰斩雪藏的命运，还踏入任天堂力推的准一线 IP 行列。而新作《风花雪月》不仅拿下了全球 300 万销量，还力夺 TGA 2019 的最佳策略游戏奖及玩家选择奖，“《火焰之纹章》系列”的品牌价值，在这一刻已然被全球玩家所认可。

但对于已经取得如此成功的“《火焰之纹章》系列”来说，有一个名字



▶《圣战的系谱》是体现加贺美学的代表性作品。

依然在是回顾它的历史时不能跳过，也不能忽略的——加贺昭三。

这位在 20 世纪 80 年代末创造了“《火焰之纹章》系列”的游戏制作人，至今被许多老玩家亲切地称为“《火纹》之父”。他一手打造的“《火纹》系列”前五部作品，不仅奠定了这个系列的整体系统、玩法和风格，甚至于游戏中的许多大大小小的传统要素，在近 30 年后的火纹最新作里都依然被忠实地沿用着。然而因为理念不合而离开 Intelligent Systems，以及日后在 PS 平台推出的《泪之腕轮传说 尤托那英雄战记》上涉及的著作权侵害及不正当宣传等一系列事件，让一部分“《火纹》系列”的老玩家们对加贺的态度变得微妙。甚至原本的“《火纹》系列”玩家群体，也因为他的离职而发生了分化，“后加贺时代”的“《火纹》系列”游戏风格一再变化，最终走上了和加贺时代完全不同的道路，在吸引了大批新玩家的同时，也引发了不少老玩家不满。而对于加贺昭三本人的评价，也因为著名的《泪之腕轮传说》著作权侵害诉讼案件，玩家群体对他也不乏存在一些极端的看法。

一切的故事，都要从三十多年前开始说起。

从默默无闻的开发者到“《火纹》之父”

上世纪 80 年代，随着任天堂 FC 主机的热销，日本的电子游戏行业开始进入腾飞期，然而和多数游戏开发行业的从业者都是大学一毕业就进入游戏公司不同，加贺昭三涉足这个领域的时候却已经是一个年过三十的而立之人。他年轻时的职业生涯详情并不太为人所知，不过从一些零零碎碎的资料中，我们可以得知他做过夜校讲师、也做过舞台剧编导的相关工作。不过在业余时间，加贺昭三一直对游戏和电脑等新生事物有着浓厚兴趣，也有着不少独特的想法和构思。1986 年他曾经将一款自制的个人游戏投稿给了电脑杂志《Login》并获奖，并在不久之后迎来了就业的机会——同年一批原任天堂旧开发第一部的员工离职并成立了游戏开发公司 Intelligent Systems（以下简称 IS），加贺昭三也加入了 IS，成为了其中一员，得以顺利进入游戏开发行业工作。

IS 虽然是一家资本完全独立的公司，但是它自成立以来便和任天堂的关系非常紧密，长期保持为任天堂提供软硬件技术支援，除了“《火焰之纹章》系列”外，“《高级大战争》系列”“《纸片马力欧》系列”“《瓦力欧制造》系列”和“《应援团》系列”等知名 IP 均由该公司开发，甚至在公司创立初期，办公地点长期都设置在京都府宇治市的任天堂宇治开发大楼内（2003 年后搬入位于京都府东山区的任天堂京都研发中心），是业界公认的任天堂第



▲现位于京都市南区的 Intelligent Systems 办公大楼。

二方开发商。也因此，IS的游戏作品大多按照任天堂的指示和要求进行开发。

加贺昭三在进入 IS 后，一直默默无闻地做着面向海外市场的射击游戏的开发工作。不过他的志向显然并不在此。由于过往舞台剧编导工作的经历，加贺对于战争、历史、政治以及英雄史诗等题材有着浓厚的兴趣，因此他也一直在寻求着，能够将自己的这样一种浪漫情怀在现实中具现化的游戏类型。策略战棋类游戏在这一时期的兴起，给了他不小的启发。

策略战棋这一电子游戏类型起源于军事上的兵棋推演，早期作品大多以 PC 作为平台。直到 1988 年，Intelligent Systems 在 FC 上推出了一款回合制的策略战棋游戏《FC 大战争》（“《高级大战争》系列”的初代作品），成为这一类型在家用主机平台上的首款具有较大影响力的作品。《FC 大战争》和《三国志》《信长之野望》等传统 SLG 游戏相比，删除了内政以及地域压制等部分，游戏流程改为了关卡制，以回合制的策略系统，生产及派遣部队，以及在战术级地图上进行排兵布阵应战敌军作为核心玩法，游戏中玩家手中的每一支部队都被视为一个棋子，玩家必须充分利用好手中的棋子，发挥他们的最大功效，才能克敌制胜，顺利通关，这也是国内玩家称呼这一类型的游戏为“战棋”的由来。



▲《FC 大战争》是家用主机平台上首款具有影响力的策略战棋游戏，“《高级大战争》系列”至今已在包括 FC、SFC、GB、GBA、DS 上共推出十余作。

《FC 大战争》在发售后受到了加贺昭三的注意，策略战棋这一类型在主机平台上的种种表现，让加贺昭三终于意识到自己有机会开发心目中理想的游戏作品了。结合了自己以往制作游戏的经验和个人兴趣，加贺昭三彻夜撰写了一份策略战棋游戏的企划书交给了 IS 及任天堂，之后也得到了高层的首肯，可以着手项目的开工了。然而 IS 本身是一家规模不大且人员不多的中小型公司，还承担着大量任天堂安排下来的外包工作。公司内可供加贺使用和调配的资源并不多。因此加贺不得不一边完成其他工作，一边利用业余时间依靠三名临时招募来的学生慢慢制作，按照他自己在采访中的说法，是如同“以开发同人游戏一样的节奏”，历时三年才开发完成了这部名为《火焰之纹章 暗黑龙与光之剑》（以下简称《暗黑龙与光之剑》）的 FC 游戏作品。



▲初代游戏标题上并没有《暗黑龙与光之剑》的副标题。

当然在开发后期，加贺团队制作的内部测试版得到了 IS 和任天堂的认可，游戏开发不仅得到了 IS 创始人之一成广通的技术支持，任天堂方面也安排了高层横井军平来担任项目负责人，为《暗黑龙与光之剑》的顺利完工及上市发售提供了确切的保障。不过游戏在临近上市前夕还是经历了一番波折，一方面是为了给两款旗舰大作《勇者斗恶龙IV 被引导者》及《最终幻想III》的发售让路，《暗黑龙与光之剑》的发售日最终被延期到 1990 年 4 月 20 日。另一方面则是“暗黑龙与光之剑”这一游戏副标题甚至时到游戏临发售前才最终决定下来，由于这时候已经进入到卡带生产阶段，游戏内容方面的问题无法再进行修改，因此细心的玩家可以发现游戏内的标题画面是没有副标题的，只有包装盒及说明书上才出现了“暗黑龙和光之剑”的字样，这也导致了国内玩家对于《火焰之纹章 暗黑龙与光之剑》大多以“火纹初代”来进行称呼，在很长一段时间内《暗黑龙与光之剑》这个副标题并没有那么深入人心。



▲横版战斗界面是“《火纹》系列”的标志性特色。

以《暗黑龙与光之剑》中的阿卡内亚大陆为舞台，加贺昭三打造了一个基于欧洲中世纪幻想风格，包含了诸多国家与势力的庞大世界观，尽情发散着他的浪漫情怀与创造力。游戏故事是英雄史诗中常见的“王子复国记”题材，游戏内故事文本量虽然不大，但还是尽可能涵盖了对多达 10 个国家势力、以主人公玛尔斯王子为首近 40 个有头有脸角色之间的爱恨情仇的叙述，为广大玩家演绎了一出荡气回肠的王道剧本。同时“赋予战斗单位丰富的人物个性”成为《暗黑龙与光之剑》有别于以往策略战棋游戏的最大特色。游戏中登场的我方角色不像《FC 大战争》那样只是被玩家当成棋子使用的冷冰冰的战斗单位，而是真正有血有肉的人。每个角色都有属于他的特定剧情对话以及通关后日谈，尽可能地表现出了不同角色的性格特征。而升级加点、转职、武器道具装备等育成要素，也进一步让玩家能够对游戏角色投入感情。



▲各角色之间的各种人物关系也是“角色性”这个概念的典型体现。

在《暗黑龙和光之剑》中，加贺昭三首次展示了他“毁灭的美学”这一概念——游戏为了增加战争带给人的残酷感，引入了“角色被打倒后会永久死亡，我方战斗单位是不可再生资源”的震撼性设定。战斗中的一失足成千古恨，对于为角色投入感情的玩家来说也可谓是沉重的打击。厚重的故事背景、战斗单位身上丰富的角色性，加上硬核的游戏系统，让《暗黑龙与光之剑》表现出了和以往策略战棋游戏截然不同的独特气质——兼具策略类游戏的战略思考要素与 RPG 的角色故事要素，用一个全新游戏类型 S · RPG（策略角色扮演 Simulation Role Playing Game）称呼它或许更为合适。就这样《暗黑龙与光之剑》奠定了其作为 S · RPG 开山之作的地位，游戏中的诸多设定，如升级时根据成长率随机提升能力、武器耐久消耗、战场上无法记录只能进行一次性的中断，甚至是主人公身边的“老骑士 + 小红小绿”等，也作为系列经典传统要素一直沿用下来。

尽管《暗黑龙与光之剑》在系统和平衡性上的设计还是有着很多缺陷和不成熟的地方，游戏发售后半年内反响平平，但是以著名游戏杂志《FAMI通》主编（当时为副主编）浜村弘一为首的一批游戏业界评论家、撰稿人却对本作给予了极高的评价，在他们的竭力提携和推动下，《暗黑龙与光之剑》的风评逐渐好转，销量也逐步回升，并拥有了一批忠实的粉丝。而加贺昭三也以“《火纹》之父”的身份，一跃成为日本游戏业界的知名制作人。



◀短短几段文本对话，将主人公玛尔斯和黑骑士卡缪两人，尽管有着共同的理想和目的，却迫于各自阵营的立场不得不兵刃相见的无奈和遗憾，描绘得淋漓尽致。

艺术品质与商业利益的矛盾



▲《外传》增加了在大地图上前进并遇敌的类似 RPG 的设计，但并未在之后几作被沿用。

相比较初代的成功，1992 年发售的“《火纹》系列”第二作《火焰之纹章外传》（以下简称《外传》）影响力要稍逊一筹。主要原因在于加贺昭三在游戏系统上进行了大幅度调整，对初代的不少要素进行了简化，同时融入了大量像是大地图上自由移动，出入村庄、山洞、城堡来寻找同伴、宝物等；除了剧情固定的战役之外，可以无限制挑战各种遭遇战等 RPG 要素。而男女双主角制的设计，让玩家可以从两个不同视角来看待整个故事剧情这一点也非常新颖，不过从发售后媒体及玩家的反映来看，《外传》的改进并不能算成功，系统平衡性失控及关卡设计的粗糙成为玩家们集中批评的问题——，这也让加贺打消了继续沿用这套 RPG 系统开发续作的想法，反倒是在他离开 IS 后开发的《泪之腕轮传说 尤托那英雄战记》，让这套系统再度得以复活（此外 GBA《火焰之纹章 圣魔的光石》也沿用了这一系统）。

1994 年年初“《火纹》系列”第三作《火焰之纹章 纹章之谜》（以下简称《纹章之谜》）发售。开发平台转移到了任天堂的新一代游戏主机 SFC 让加贺昭三的创造力有了更大的发挥空间。在 FC《暗黑龙与光之剑》中，加贺心目中的“阿卡内亚战史”并未得到圆满完结，《暗黑龙与光之剑》的故事和各人后日谈中不仅留下了诸多伏笔，在故事和初代有联系的《外传》中，也旁击侧敲地暗示了在阿卡内亚大陆上，还会有一场更大的战争爆发。而在《外传》开发完毕后的访谈中，加贺则明确表示下一部作品会在 SFC 上开发，且会是“阿卡内亚战史”的完结篇。

《纹章之谜》可以说是整个“《火纹》系列”中里程碑式的一作。这是一部破天荒地包含了上下两部故事的庞大作品，上部是 FC 初代《暗黑龙与光之剑》的重制，精简了部分关卡和人物之后让整个剧情更为紧凑；而下部《纹章之谜》是在剧情故事上延续了《暗黑龙和光之剑》的完全新作，讲述了阿卡内亚大陆战火再度爆发，主人公玛尔斯王子与黑暗势力的最后决战。在下部里加贺昭三实现了他两年前访谈中的构想，让玛尔斯在阿卡内亚大陆的英雄战史彻底画上了句号。这款作品依靠大容量卡带与 SFC 的优秀机能，实现了高素质的音乐和画面以及上下两部总计 42 章的超庞大流程，可加入我方的游戏角色也达到 60 名之多，加上对于初代《暗黑龙与光之剑》中诸多系统不完善之处的改进，加贺昭三精益求精的匠人精神让《纹章之谜》成为“《火纹》系列”中制作规模最大，游戏内容分量最丰富，同时也是整体完成度最高的作品之一。游戏发售后不仅继续推出漫画、动画等诸多周边产品，玛尔斯作为系列最受欢迎的男主角之一也多次参战“《任天堂大乱斗》系列”。另外在 2008 年和 2010 年，本作的上下两部《暗黑龙和光之剑》及《纹章之谜》还先后在 NDS 上推出单独的重制版（《暗黑



▲《纹章之谜》游戏流程的第一部为初代的重制。



▲全面提升的画面音效，加上超长的流程以及完善的系统，让《纹章之谜》成为“《火纹》系列”完成度最高的作品之一。

龙与光之剑》实质上实现了二次重制)，足以体现出本作的地位和人气之高。

《纹章之谜》发售后得到了媒体和玩家的空前好评，当时评分还相当严格的《FAMI通》为这部作品打出了36分的高分，游戏销量也高达77万份，在《觉醒》发售前一直都是“《火纹》系列”中销量最高的作品。这一成绩不仅让加贺昭三本人的声誉达到了一个新的顶点，也让他在规划自己下一部作品时的自信心得到了空前膨胀。然而世间万物皆有正反两面，这份自信心既为玩家们带来了又一部全新的史诗作品，也让他和任天堂之间因为艺术和商业的冲突而产生了裂痕，为数年以后结出的苦果早早地埋下了种子。



▲《圣战的系谱》上部主人公辛格尔德是系列最为悲情的角色之一。

发售于1996年5月14日的“《火纹》系列”第四作《火焰之纹章 圣战的系谱》(以下简称《圣战的系谱》)，是一款在游戏的世界观和故事背景上凝聚了加贺昭三诸多心血的野心之作。无论是尤古多拉尔大陆的古老历史、12圣战士的光辉传说及流传至今的神器系谱，以及游戏内创造性地加入了恋爱配对及世代交替系统，足以让每一位玩家在本作的世界观中感受到空前厚重的史诗氛围。上下两部剧情的庞大展开，尤其是上部主人公辛格尔德的悲剧命运也让《圣战的系谱》的剧情沉重程度远胜之前各作，可谓是加贺“毁灭的美学”体现到极致的一作。高自由的恋爱配对系统、系列中最为广阔的战场地图、全新个人特技系统加上达到SFC机能巅峰的画面和音乐表现，给系列玩家带来了颠覆性的游戏体验。虽然系统平衡性、关卡设计方面有一定缺陷导致游戏整体难度偏低，但是《圣战的系谱》的综合性表现依然达到了很高水准，是一款在任何时代都不显得过时的S · RPG名作。

然而，这样一款作品成为了加贺昭三与任天堂之间产生裂痕的导火索。在1999年初出版的《圣战的系谱》设定集《火焰之纹章 圣战的系谱TREASURE》刊登的访谈中，加贺昭三透露《圣战的系谱》原本有一个更为庞大而史诗的构想——主线剧情不是两部而是三部曲，在第三部剧情中会消灭真正的幕后黑手，将整个故事彻底完结。但是由于任天堂要求游戏必须在1996年上半年内发售，游戏制作进度根本无法赶上发售档期的缘故，整个第三部剧情被项目负责人横井军平要求全部删除，而这一改动导致的结果不仅是游戏第二部剧本相对平淡，也遗留下了诸多如终章十二魔将之类的未解之谜。尽管最终游戏本身在发售后依然反响上佳，但对于加贺自身这样一个游戏匠人的视角来看，《圣战的系谱》毫无疑问是一款“不完美”的作品。艺术品质和商业利益之间不可调和的矛盾，开始逐渐在他本人与任天堂之间显露出来。

打击加贺昭三自信心的另一件事则是N64版《火焰之纹章》的夭折，当初在《圣战的系谱》发售后，对于任天堂64位主机极为期待的加贺便开始着手N64版《火焰之纹章64》(当时的暂定名)的开发，而这部作品也出现在了N64的未来发售列表中。但是在之后很长一段时间里，《火焰之纹章64》的开发进度始终只停留于纸面上的构想企划，或者准确地说，它的企划细节或许只有加贺自己一人才知道。而N64销售状况不利也让任天堂更改了商业方针，《火焰之纹章64》项目最终被任天堂取消，对于加贺来说，他发现自己的理想似乎已经和IS或是任天堂愈行愈远。



▲《圣战的系谱》战斗画面的流畅和精细程度比起《纹章之谜》更胜一筹。


▲广阔的战场地图也是《圣战的系谱》特色之一。

1999年，任天堂为了推动SFC磁碟机拷贝服务而推出了“《火焰之纹章》系列”的第五部作品《火焰之纹章 多拉基亚776》(以下简称《776》)，这是由加贺昭三主持开发并担任剧本撰写的最后一作“《火纹》系列”作品，在剧情上属于《圣战的系谱》的外传，以《圣战的系谱》下部我方角色之一利弗王子的视角，描写了《圣战的系谱》下部6～8章的时间线上的一系列故事。对《圣战的系谱》下部剧情和设定进行了深度的补完，游戏系统在回归了《纹章之谜》的风格，并加入盗窃、体格、俘虏等诸多令人耳目一新的系统要素，大大丰富了游戏的策略性，也使得这款游戏的整体难度偏高，对于策略游戏爱好者们来说是非常值得反复游玩和研究的一款游戏。尽管游戏评价不俗，之后任天堂还专门为这作发售了卡带版。但是站在加贺的角度上，在过气主机平台上推出的《776》只是他用于实验系统新要素和新构想的平台，并非是他心目中真正的理想大作。理念和现实的冲突最终促使加贺做出了在《776》发售后从IS社离职的决定，这也代表着“《火纹》系列”发展历程中“加贺时代”的结束，无论是对于“《火焰之纹章》系列”，还是对于加贺本人，在这之后将迎来了属于自己的全新开始。


◀加贺在《776》中试验了不少全新系统构思，也导致这作整体难度偏高。

▼《776》的主人公利弗是《圣战的系谱》中我方角色之一，本作以他的视点对《圣战的系谱》故事进行了不少补完。



《泪之腕轮传说》诉讼风波



加贺昭三从 IS 离职后，自主创业成立了新的游戏开发公司 Tirnanog，依靠和《FAMI 通》主编浜村弘一的交情，加贺的 Tirnanog 公司迅速和《FAMI 通》的后台公司 Enterbrain 牵上了线，并开始着手新游戏的开发，顺便一提，Tirnanog 一词来自于凯尔特神话中的乐园净土，在《圣战的系谱》第 6 章中也是主人公领导的反帝国起义军的主城名字，加贺给自己的新公司取了这个名字，其用意令人玩味。

时间进入了新千禧年后，ASCII（Enterbrain 的母公司）公开了一款名为《纹章传说》（エムブレムサーガ）的 PS 平台 S · RPG，仅标题而言就让人遐想连篇，而《FAMI 通》迅速跟进对其进行了大篇幅的重头报道，2000 年 1 月 21 日发售的最新一期杂志以"'那个系列'最新作《纹章传说》独占初公开"为标题，充满暗示性的宣传语吸引了所有"《火焰之纹章》系列"爱好者的目光。



▶《纹章传说》的前期宣传海报，图上的主人公琉南还是尚未修改人设时的蓝发。

《纹章传说》由加贺昭三的 Tirnanog 开发，ASCII 负责发行。在该期《FAMI 通》杂志刊登的游戏开发者访谈里，加贺昭三毫不讳言这部作品的世界观归属于"《火焰之纹章》系列"，本作的舞台——佛塞利亚大陆和阿卡内亚大陆（《纹章之谜》中的大陆）、巴伦西亚大陆（《外传》中的大陆）、尤古多拉尔大陆（《圣战的系谱》《776》中的大陆）都在同一世界内。而某个拥有变身能力的少年（《纹章之谜》中的切尼）以及神秘的吟游诗人也在本作的故事中会担任重要角色。而角色方面由负责过《776》角色设计的广田麻由美担当，男主角琉南一身标准的少年贵族穿着加上蓝色头发，与"《火纹》系列"传统男主角造型如出一辙，而公布的游戏界面和系统玩法，也几乎沿袭了"《火纹》系列"的各种传统和特色。《纹章传说》就是"《火纹》系列"续作的说法，一时间传遍了大街小巷，众人皆知。而这一次新作宣传的访谈，既是引发了《TRS》诉讼风波的导火索，也是日后对于加贺本人争议的由来——在旧东家的竞争对手的主机平台上开发游戏，还大谈新作与旧东家作品各种联系，无疑是会招致各种麻烦的缺乏情商之举。会出现这样的情况，一方面是《FAMI 通》在煽风点火让加贺过度自信，一方面或许也是加贺无意识地将"《火纹》系列"和作为"《火纹》之父"的自身绑定在一起，并没有意识到他的言论已经涉及到了企业的知识产权领域。加贺本人一直以来专心创作，并不擅长人际交流，这从他离职时为孤身一人，并没有任何一位原"《火纹》系列"开发团队的员工跟随他这一点也能看出。结合前面的两点原因与他自身的性格，或许不难理解他在访谈里发表相应言论的缘故。



▲《纹章传说》在《FAMI 通》上首次公开时的杂志图，其中公开的诸如 8 人军团系统、属性防御等要素均未在日后发售的成品中出现。



▲即便是正式发售后，《TRS》的整体风格依然和"《火焰之纹章》系列"如出一辙。

面对这种状况，任天堂和 IS 当然不可能无动于衷，在《FAMI 通》刊登了《纹章传说》相关情报和访谈后不久，任天堂随即致函《FAMI 通》和 Tirnanog，对这一报道提出了严厉警告，同时还要求加贺昭三的 Tirnanog 停止《纹章传说》的开发和宣传，对于加贺来讲，投入了巨大精力开发的游戏新作自然不可能说放弃就放弃，但是任天堂方面的警告也让他首次意识到自己在宣传方面的不谨慎，以及商业公司对于知识产权的重视程度。无奈之下，加贺昭三只得在游戏宣传上进行低调处理，并对游戏本身进行一系列的修改，包括在发售一个月前将游戏标题改名为《泪之腕轮传说 尤托那英雄战记》（以下简称《TRS》），游戏中的大陆名称及主人公琉南的人设也进行了修改，把头发颜色拥有强烈象征意义的蓝发改成了灰发，实际发售版本中的一些系统、人物设定等要素，和最初宣传的版本也有了很大

的改动，发行方也改为了 Enterbrain。但或许是作为“《火纹》之父”这一身份的执着，《泪之腕轮传说 尤托那英雄战记》这款游戏依然从头到脚都充满了强烈的“《火纹》系列”味道：王子复国记式的背景故事、龙族、邪神和邪教、国家间的政治权谋斗争、错综复杂的人物关系这些加贺剧本中的特色一个不少；系统方面则是标准的回合制 S · RPG 玩法、完全按照传统“《火纹》系列”风格设计横版战斗画面、角色数据、公式算法和成长率，再加上个人特技、武器耐久、转职、斗技场等一堆标志性要素依旧原样沿用，甚至连主角身边的小红小绿和天马三姐妹等设定也忠实地出现在游戏里，而大地图移动 + 自由战 + 双主角视角也再现了当年《外传》的系统。说《泪之腕轮传说 尤托那英雄战记》不是“《火纹》系列”作品，想必所有人都会觉得这是一个自欺欺人的说法。尽管任天堂方面早有警告在先，加贺也明知道坚持发售这款作品有可能引发更大的风险，但是一方面是作为一位游戏匠人对于自己作品的执着，一方面也确信在业界根基深厚的《FAMI 通》和 Enterbrain 会为自己撑腰，最终《泪之腕轮传说 尤托那英雄战记》还是于 2001 年 5 月 24 日正式发售，并且获得了接近 40 万的不俗销量。



▲《TRS》的战斗画面也是和“《火焰之纹章》系列”一样的横版视角。

任天堂方面将加贺昭三及 Enterbrain 发售《泪之腕轮传说 尤托那英雄战记》的行为视为公然挑衅，尤其是在加贺昭三离职后，“《火焰之纹章》系列”正处于较为艰难的真空期。此时在竞争对手的游戏平台上出现了一款“《火纹》系列”的高仿作品来分流自家的用户，这一点让任天堂和 IS 无法接受。

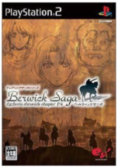
2001 年末，来自任天堂和 IS 的一纸诉状交到了东京地方法院，任天堂和 IS 以违反不正当竞争防止法和侵害著作权为由，与 Enterbrain、Tirnanog 及加贺昭三对簿公堂。任天堂方面的诉求主要集中在于加贺通过《FAMI 通》宣传《TRS》时有意将其和“《火纹》系列”相关联，是误导消费者的不正当宣传；同时《TRS》游戏玩法明显模仿和照搬“《火纹》系列”，是侵害著作权的抄袭行为，要求加贺方支付巨额赔偿以及停止《TRS》的销售。针对任天堂方面的指责，加贺方面则以“《火纹》系列”和《TRS》的开发均出自同一位主创，不存在抄袭、侵犯著作权这一说，并以知名制作人松野泰己跳槽到 SQUARE 后开发的《最终幻想战略版》与他在 Quest 作为主创开发的《奥迦策略》（国内通常翻译为《皇家骑士团 2》）在游戏系统及玩法上同样极度相似，但并未引发相应争议这一点进行反驳。而制作人脱离原公司后在新作宣传上给普通玩家“与之前旧作相关联”印象这一点，加贺方也举例了高桥哲哉成立 Monolithsoft 后推出的《异度传说》与 Square 时期制作的《异度装甲》之间的关系来进行反驳。在 2002 年 11 月 14 日，东京地方法院对此案作出了一审判决，判决加贺一方胜诉，驳回任天堂方面的全部诉求。

任天堂一方当然不会就此罢休，很快又上诉到了东京高等法院，整个诉讼过程又持续了近两年，直到 2004 年 11 月 24 日，东京高等法院对此案作出了二审判决，在二审判决中，法院依然没有认可任天堂对于加贺昭三及 Tirnanog 著作权侵害这一事实认定的诉求，但是在“不正当宣传”这一点上则支持任天堂方面的部分诉求，最终裁定《TRS》这部作品虽不构成著作权侵害，但是加贺昭三在游戏宣发方面存在不正当宣传的行为，开发商 Tirnanog 及发行商 Enterbrain 需要向任天堂方面支付约 7600 万日元的赔偿金。这一判决可以说是各打五十大板，任天堂方面没有实现《TRS》终止销售这一目的，而对于 Tirnanog 这样的小公司来说，巨额赔偿金虽然大部分可以靠发行商 Enterbrain 兜底，但是整个诉讼期间，《TRS》的销售、宣传都受到了很大限制，诉讼本身对加贺昭三本人的声誉也有不小的影响，可谓是两败俱伤。不过任天堂方面仍然不满足于二审判决，又一次上诉到了日本最高法院，直到 2005 年 4 月 12 日，最高法院对本案作出了终审判决：驳回任天堂上诉，维持二审原判，这一事件至此才算是尘埃落定。

《TRS》著作权侵害诉讼作为日本游戏业界中的一个重要事件，对于日后游戏行业的发展有着不小的影响。案件的判决为游戏制作人脱离原公司后开发剧情及世界观有联系，系统玩法相似的“精神续作”扫清了障碍，加贺昭三吃亏在了在公开的媒体访谈中宣称《TRS》与“《火纹》系列”有关联，为自己“不正当宣传”行为落下了口实。而如果像高桥哲哉开发的《异度传说》之于《异度装甲》那样，尽管游戏中有着诸多暗示，但制作人本人能保持三缄其口，不在明面上点破两者间联系的话，或许事态并不会发展后来这个地步。而这一事件也导致了任天堂和《FAMI 通》关系有所变化，在游戏新作情报方面任天堂不再将《FAMI 通》作为优先宣发对象，对“《火焰之纹章》系列”的知识产权及 IP 管理也进行了强化。



消失与回归



在《TRS》引发著作权侵害诉讼后，加贺昭三及 Tirnanog 的动向一度从玩家视野中消失，那么从 2002 年到 2005 年这段时期他们在做什么呢？2005 年 5 月 26 日，由 Enterbrain 发行的一款名为《贝里克物语 拉兹贝利亚编年史第 174 章》（以下简称为贝里克物语）的 S · RPG 游戏正式发售，这部作品一般被认为是《泪之腕轮传说 尤托那英雄战记》的续作——尽管这两者故事和世界观没有任何联系，连游戏系统也有很大的差异。这款游戏将战场地图由传统“《火纹》系列”的四边形格变为六边形格，行动方式亦由传统回合制变为类似于下棋的相互回合制，加上攻击射程、武器熟练度、角色技能方面的种种调整，《贝里克物语》已然变成了一款和《火纹》截然不同的游戏。这部作品中玩家的队伍和每关的敌人相比处于明显劣势，相互回合制的设计让我方无法在局部范围内形成对敌人的围攻，而行动方式和数值算法的调整，加上战场上大量随机不可控因素，让传统《火纹》作品中“培养强者一夫当关”的经验毫无用武之地，玩家必须灵活运用每一位角色的独特技能来应对各种场合，体验到真正意义上的“以弱胜强”。尽管这部作品在关卡节奏冗长、部分随机因素影响过大等方面也引发了一定争议，但是其本身在系统上的大胆构思，也在 S · RPG 类型中开辟出了全新的领域。



▶《贝里克物语》战场地图变成了六边形格，游戏系统已经和《火焰之纹章》系列”截然不同。

《贝里克物语》在发售前的 1 个月，恰好是《TRS》著作权侵害诉讼案件做出终审判决的日期，而同期亦有 GC 平台上的“《火纹》系列”新作《苍炎的轨迹》发售，尽管或许并非是发行方 Enterbrain 的本意，但在玩家视角来看，这一系列事件在客观环境上恰好构成了《贝里克物语》与《苍炎的轨迹》——“《火纹》系列”本家和分家之间的对决，而这时玩家们自然而然又想到了加贺昭三。在《贝里克物语》的 Staff 中并没有出现加贺昭三和 Tirnanog 的署名，但游戏充满着浓厚加贺风格的世界观和剧情还是让玩家们遐想连篇，虽然没有实锤证据，但许多“《火纹》系列”和《TRS》玩家在通关后，都认定本作的制作人必定是加贺昭三。到了 2006 年，《FAMI 通》出版的游戏业界白皮书中则确认了该作实际为 Tirnanog 开发，而从 2008 年起，加贺昭三也在他的个人 BLOG 上陆续公开了诸多关于《TRS》以及《贝里克物语》的设定资料与续篇构想，实锤印证了其身为《贝里克物语》主要制作人这一事实，在游戏发售时的隐姓埋名，或许也是受《TRS》诉讼影响，想要避免招致更多麻烦的缘故。





在这场《贝里克物语》和《苍炎的轨迹》的销量对决中，《贝里克物语》凭借 PS2 平台装机量的优势，在 2015 年内卖出了 18 万份，而系列首次全 3D 化的《苍炎之轨迹》销量仅 15 万份，《贝里克物语》最终胜过一筹。然而时过境迁，这两个系列在今后的十余年中，最终走上了不同的道路，Tirnanog 在此之后并没有继续推出过什么有影响力的作品，加贺昭三也在 2012 年正式通过个人 BLOG 宣布退休。而“《火焰之纹章》系列”则经历相当一段时间的波折，在面临被任天堂腰斩之际，依靠一款《觉醒》绝地反击，大获成功，一跃成为任天堂旗下的准一线 IP。世事无常，难以预料，蓦然回首，惟有唏嘘而已。

当加贺昭三再一次被玩家们所提起，已经是 2015 年。由 SapphireSoft 开发的，一款类似于 RPG Maker 的 S · RPG 开发工具“S · RPG Studio”公开发布。这款软件和 RPG Maker 一样，界面直观、使用简单，非常适合普通玩家自己上手制作游戏——最重要的一点在于，S · RPG Studio 游戏的基础系统模板几乎完全基于“《火焰之纹章》系列”的风格打造，对于喜爱“《火纹》系列”的玩家来说，这实在是一个再好不过的用来 DIY 自己心目中的“《火纹》系列”作品的工具了。



▲几乎完全基于“《火焰之纹章》系列”系统模板开发的 S · RPG Studio，非常方便普通玩家自制《火纹》游戏。

S · RPG Studio 的发布再次点燃了这位已经退休三年，年近古稀的老人的创作热情。加贺昭三通过他的 BLOG 公开了他准备以数年前的一些游戏设计废案为原型，利用 S · RPG Studio 开发一款同人 S · RPG《维斯塔利亚传说》的想法，并很快付诸于行动。他不仅邀请了曾为《776》创作角色的老朋友广田麻由美来负责本作的人设（遗憾的是广田麻由美已于 2018 年底去世），还邀请到了在制作《贝里克物语》期间有过合作的斋藤博人来负责本作的音乐，由于 S · RPG Studio 早期版本不支持制作好的关卡地图文件的导入，因此除了几位义务帮忙的助手外，本作的剧本、系统以及关卡基本均由加贺自己一人完成，并于 2016 年 9 月正式发布，正式标题为《维斯塔利亚传说 I 亡国的骑士与星之巫女》。这款作品可以说是加贺昭三兴趣使然开发完成，从最开始就没有抱有商业目的，因此当爱好者在 BLOG 上建议加贺进行众筹资金时被加贺回绝，游戏在制作完成后也是直接在官网免费提供下载（至今依旧有效）。



由于 S · RPG Studio 终究不是专业游戏开发工具，在功能上有很大局限性，《贝里克物语》中许多极富创意的系统设计都未能在《维斯塔利亚传说》中实现，因此《维斯塔利亚传说》整体玩法更接近于一款传统的“《火纹》系列”作品，人物设计一部分为广田麻由美的原创角色头像，一部分则使用了当年《TRS》数据库中的废弃人设，此外大部分游戏画面素材使用的还是 S · RPG Studio 的自带素材，整体观感较为简陋，但熟悉的英雄史诗风格剧本、硬核的游戏难度及优秀的关卡设计还是赢得了关注这款游戏的玩家的一致好评。在这之后国外发行商发行商 DANGEN Entertainment 主动联系到了加贺，承担了英文化以及发行工作，得以推出了 Steam 版，让更多玩家能够接触到这款颇具个性的优秀作品。2020 年 6 月，在 GameraGame 和鸣鸽工作室的努力下，中国玩家们有幸玩到了 Steam 中文版《维斯塔利亚传说》，一些较晚入坑“《火纹》系列”的爱好者，也有了去体验一下这位曾经的“《火纹》之父”的独特美学的机会。



结语

虽然《维斯塔利亚传说》从标题上看就已经有了制作 2 代的计划，同时在剧情上也一如既往地留下了大量伏笔，但是考虑到加贺昭三的年龄，不少玩家已经认定这就是他的彻底收山之作了，并没有对他进一步开发续作抱有太大信心。谁想到这款作品公开后引发的热议反而让加贺昭三一发不可收拾，而 S · RPG Studio 工具数年来的更新扩张了许多机能，也让他能够进一步实现自己的创意和想法。在游戏开发工作方面也得到越来越多志愿者和专业人士的协助，因此到 2019 年加贺团队又连续发布了《维斯塔利亚传说》的两款外传《鲁卡的英雄》和《银桦的圣剑》。而近日更是公开系列第三款外传《诺尔丁内乱记》正在制作中，而将游戏类型也更改为带有地域压制要素的 SLG，不禁让人感慨老爷子真是精力无限。有了《维斯塔利亚传说》及两款外传珠玉在前，相信加贺的新作也不会让玩家失望。曾经的风波和争议已是过往云烟，在此也同样希望加贺昭三——这位坚持了三十多年游戏开发的匠人能够保重身体，能够全身心地享受着自由创作带来的乐趣和满足感。





Sucker Punch
实大于名的另类工作室

文：80后写稿佬　编：普罗瑟　美编：NINA

前言

作为PS4上的“最后一款3A独占大作”，《对马岛之魂》在7月17日正式发售。本作是由索尼旗下第一方工作室Sucker Punch花费近六年时间来制作的独占游戏。尽管《对马岛之魂》是以1274年的日本作为故事背景，然而开发商Sucker Punch却是一家彻头彻尾的美国工作室，开发组成员在此之前甚至还没去过对马岛，就连这个题材也是偶然想到的，可以说是相当特别。

Sucker Punch的独特之处岂止于此——和市面上那些名副其实或是名过其实的工作室相比，Sucker Punch的“游戏火但工作室不火”的境况颇为特别，而这只是他们另类的故事的其中一部分；另一方面，尽管Sucker Punch是中等规模传统开发商，不过他们和“御三家”——任天堂、索尼、微软分别扯上过不同的故事，与那些只是将游戏横跨这三家主机平台的厂商相比，这些故事颇为有趣。

出走微软、碰壁任天堂

1997年，六位与微软有着千丝万缕关系的开发者在华盛顿洲的贝尔维尤聚首，而这六个人聚首的地点就在微软总部大楼的对面建筑——他们在这里成立了一个新的工作室。在微软尚无意进军主机游戏产业的时候，和公司理念不同的他们决定辞职创业，想要在这个第九艺术闯一番新天地。

Sucker Punch原本是他们在微软时期所编造的众多项目代号中的一个，由于政策原因，这些名字往往不会被微软正式采用。创始人之一的克里斯·齐默尔曼（Chris Zimmerman）将这些过往编造的名字做成了一个列表，拿回家跟妻子寻求意见，而她仅留下了“只要不是‘Sucker Punch’就行”这么一句话（或许她是考虑到该词的不道德性）。



■克里斯·齐默尔曼

让人意想不到的是，考虑到女性的意见会与当时的玩家受众的想法相反，他们决定反其道而行之，将其作为工作室的名字——也算是个颇为任性的决定，而这种任性还体现在游戏的开发上。

由于 N64 是 Sucker Punch 创始人之一的奥伯格的第一台游戏主机，理所当然的，他们的第一款作品便是从《超级马力欧 64》中取得灵感，而他们的目的也非常明确，那就是去打造一个与《超级马力欧 64》类似的全 3D 动作游戏。在游戏有了比较明确的方向后，他们也开始招兵买马——在日后大放光芒内特·福克斯（Nate Fox）便是在那时加入的。


■内特·福克斯

众所周知，N64 的开发套件存在着颇多问题，不过 Sucker Punch 在缺乏开发包和工具库的情况下，硬是在 PC 端做出了游戏原型。然而当他们信心满满地向任天堂推销这款游戏时，却遭到后者的无情拒绝。

这并没有打击到 Sucker Punch 的信心，他们又花了一年多的时间，成功做出了游戏的第一关。然后他们自费向各家发行商推销自己的游戏。尤为讽刺的是，走投无路的他们甚至将这个准备在任天堂 N64 主机上先行发售的游戏推销给了 SCE。他们许诺将游戏在 N64 上推出后再移植到 PS 上，不过由于他们的游戏更侧重于机制和技术方面，并不是索尼当时主推的以角色为卖点的那一类游戏，而且还是要先行登陆死对头任天堂主机的 IP，索尼自然也拒绝了这个提案。

幸运的是，索尼并没有以此为忤，反而对这个执着的工作室有了更多的认识，但此时他们间的故事还得在日后方能重新交集。

当 Sucker Punch 向 EA 推荐这款游戏时，双方协商过程进展顺利，甚至到达了临门一脚的阶段。然而 EA 突然改变了主意，要求 Sucker Punch 取消这款游戏的制作，并且在 PS2 上开发一个新游戏。这是 EA 的一贯风格，只以纯粹的利益来决定一款游戏的未来，但这不免让人齿冷。

这一次，轮到 Sucker Punch 主动放弃了协议，迫不得已，他们继续独立开发游戏之路。麻烦事总是接踵而至，游戏的最初名称原本是“扣链齿轮（Sprocket）”，但这名字已被 MAC OS 应用程序接口 Game Sprockets 抢先注册，Sucker Punch 不得不在游戏发售的三个月前更换游戏名。

皇天不负有心人，终于在 1999 年，Sucker Punch 完成了自己的首部作品——《火箭 机器乐园》（Rocket Robot on Wheels）。玩家要操纵着独轮机器人“火箭”去探索六个主题各异的世界和最终关卡，每个世界都会提供至少一种载具帮助玩家去收集代币和门票，玩家收集代币给维修机器人 Tinker，以换取新的能力，而收集到的门票则可以开启新的世界以及最终关卡。



▲《火箭 机器乐园》

Sucker Punch 自费前往 1999 年的 E3，以“游击队”的形式，在距离 E3 会场不远处的酒店租了一间房来向媒体展示自己的游戏，并且得到了诸如《Next Generation》等杂志的正面报道，终于引起了一些发行商的注意。游戏最终由法国游戏厂商育碧发行，并引起了不错的反响 :《任天堂力量》（NintendoPower）杂志在“N64 历史最佳游戏”的评选中，将《火箭 机器乐园》排在了第 18 位，IGN、gameInformer 等杂志都给出不错的分数，可见游戏还是有着不错的口碑。但碍于 N64 的销量欠佳，《火箭 机器乐园》并没有展现出足够的影响力，而 Sucker Punch 也并没有在这个 IP 上继续深挖。在索尼收购 Sucker Punch 之后，《火箭 机器乐园》甚至没有出现在公司的官网上。

不过，俗话说“一鸡死一鸡鸣”，Sucker Punch 与微软以及任天堂的故事就此结束，而他们和索尼的故事则是刚刚开始。

“狡狐”的冒险

《火箭 机器乐园》良好的首秀成绩，让 Sucker Punch 有了在游戏业生存下去的底气。在寻找新方向时，他们并没有选择终于着力布局游戏产业的老东家微软，而是与已然成为新一代王者的索尼合作。2002 年，《狡狐大冒险（Sly Cooper and the Thievius Raccoonus）》在 PS2 上正式发售，这是一部 Sucker Punch 与索尼签署独占合同的作品。有了此前《火箭 机器乐园》的经验，加上 PS2 在开发环境以及综合性能上的提升，他们有更大的野心去制作一款更为出色的游戏。



▲《狡狐大冒险》。

虽然中文翻译为“狡狐”，但主角史库珀（Sly Cooper）实际上更像是一只浣熊。而且他在原案中的身形更为矮胖，经过了 6 到 8 次的修改后，才成了我们所看到的身材修长、灵巧而不失可爱的形象。他的背景故事颇为传统：躲在衣柜里的少年目睹亲人被伤害、家族秘籍被撕碎流散于各个 Boss 手上，长大之后的他成为了一名盗贼，誓要从这些大鳄手中寻找真相和正义。

就如所有侠盗一样，制作团队为史库珀量身定制了一位警探死对头——女警卡米莉塔（Carmelita），每关结束时都会“及时”出现，给玩家带来一些挑战。除了对手，史库珀还有两位重要的帮手，乌龟智囊本特利和河马司机莫里。有了他们的插科打诨，冒险探索的过程从不缺乏乐趣。

在游戏开发的过程中，联合创始人布莱恩 · 弗莱明和获得晋升的内特 · 福克斯贡献甚多——前者是项目的主要负责人，后者不仅负责了近一半的设计工作，还编写了游戏脚本。



▲卡米莉塔。

游戏采用了“卡通阴影渲染”（Toon-shading）的方式——对背景图像进行渲染，使其看上去就像是动画电影那样——这要求他们要去处理每一帧中人物和背景间的边界，而且还要在光照和特效全开时仍然保持这种水准；另一方面，由于史库珀大多是在夜间行动，制作团队要确保这个世界不会令人觉得是一片漆黑的——当物体远离光线时，图形引擎会使物体彩色表面变得更接近于单色，而不单只是变暗，让游戏在表现出光暗差别的同时仍然细节满满。此外，本作的过场动画也是一大亮点。配合专门定制、随着关卡的推进而改变的音乐以及近 700 行的语音素材，使得游戏在临场感和流畅感上都有不俗的表现，令本作颇具动画电影感。

这样规模的渲染，难免会出现诸如掉帧乃至更为严重的问题。为了防止这样的情况出现，Sucker Punch 在开发过程中安排不止一名技术人员跟随设计，随时准备介入处理画面表现的问题。

相比起一般的平台动作游戏，Sucker Punch 更注重新作中的潜行元素和各种平台机关设计。在闯关过程中，史库珀通过打开宝箱，不断学习诸如“子弹时间”等新技能。在这个过程中，制作团队也尝试过加入过许多创意，甚至有“死亡就会失去所有进度”这样丧心病狂的想法，幸好他们最终选择放弃。当然，游戏也无法避免一些小瑕疵，例如在开密码箱时，乌龟本特利明明告知的密码，但实际上第三个数字如果玩家手速过快并且略过正确数字，就会出现错误密码也能开箱的情况。

总的来说，有了《火箭 机器乐园》的经验，《狡狐大冒险》的开发工作有条不紊地进行着，制作团队甚至在游戏中加入前作主人公“火箭”的彩蛋。当然，艰辛的时光在开发过程中是不可避免的——在压力最大的那几个月，制作组会玩 2V2 的《马力欧网球》来放松，一玩就是几个小时，随后再继续投入工作。

这样的投入是值得的。花费了一年多时间制作的《狡狐大冒险》，在各个媒体上均收获好成绩，在当世代“御三家”所有主机游戏销量总榜中排名 78 位，光是在美国就卖出了超过 80 万份，为 Sucker Punch 带来了超过 2100 万美元的账面收入。这对于这支仅有 25 人的团队而言尤为重要。本作被索尼加上了“Greatest Hits”的红标签，进行低价再版销售，足以证明这款游戏在商业上的成功。



▲史库珀的电影形象。

在被问到史库珀“是不是已经成为索尼的‘旗舰’角色”时，弗莱明还是有着比较清晰的认知：“我认为旗舰角色是由玩家决定的，而不是公司高管。到目前为止，史库珀（这个角色）得到了不错的反应，我相信如果有足够多的人喜欢玩这个作品的话，旗舰地位将会很快到来。”

在经历了短暂假期后，Sucker Punch 的员工们回到了办公室，将目光重新投入到办公室的资料墙上，讨论工作室下一款作品该包含什么要素内容。

在之后的两年多时间里，他们在续作《狡狐大冒险 2 侠盗帮》中做出了较大的改动：游戏引擎得到提升，画面更加清晰和细腻，各式动作也变得更为生动；游戏设计更富有地域风情且更为广阔；箱庭式关卡给予玩家选择潜入线路和完成任务方式的自由；本作在房顶上奔跑跳跃的操作，也在 Sucker Punch 的日后作品中得到传承；玩家可操纵的角色也不再局限于史库珀一人，体型庞大能以一敌多的河马莫里和行动缓慢但花样百出的乌龟本特利皆是新作的可操作角色；玩家可以在安全屋内切换角色，也可以在那里选择技能；当然打开保险箱获得技能的途径依旧被保留，只是那笨拙的转盘被密码锁取代……

如此多的创新和特色使《狡狐大冒险 2 侠盗帮》被 Gamespy 评选为“PS2 史上最佳游戏”中的第 23 位，在 GameRanking 和大 M 网上分别获得了 87.92% 和 88 分的成绩，而这是 Sucker Punch 至今为止所有作品中得分最高的一部。



▲《狡狐大冒险 2 侠盗帮》的大 M 网评分。

有了前两部作品的基础，Sucker Punch 的开发越发成熟，在《狡狐大冒险 2》发售仅一年后，他们就推出了续作《狡狐大冒险 3 盗贼荣耀》，又一次全面拓宽了系列所触及的领域。

在人物技能方面，本特利新增了盗窃技能，可以神不知鬼不觉地偷走钱财；莫里会将失去招架之力的杂兵举起摇晃，然后捡拾他们掉下的金币；前作中的不少角色也成为了可操作角色，甚至连卡米莉塔在某些小游戏里都是可操作的，此外还有巫师古鲁和小老鼠佩内洛普。

为了增加游戏的耐玩性和新意，Sucker Punch 增加了许多内容，例如加入了 3D 视觉功能以及离线多人模式，玩法上也更加多元。而空战、海战、伪装、破解等新玩法加入，令本作颇有种万花筒大杂烩的感觉。同时，游戏剧情上得到强化，使得作品的完成度极高。

诚然，在面对“小龙斯派罗”“瑞奇与叮当”“杰克与达斯特”“古惑狼”“马里奥”和“索尼克”等诸多 3D 游戏 IP 时，“《狡狐大冒险》系列”还是稍逊一筹。弗莱明在谈到顽皮狗（“《古惑狼》系列”和“《杰克与达斯特》系列”的开发者）时也承认对方更快也更聪明，自家工作室就像小兄弟。但是“如果一款游戏能够衍生 3 款续作的话，那么公平地说这款游戏已经算是成功了。”Sucker Punch 对自家的作品有着颇为中肯的评价。



▲与 Sucker Punch 无关的《狡狐大冒险 4 时空大盗》。

在 Sucker Punch 的苦心经营下，“《狡狐大冒险》系列”在美国卖出了超过 220 万份，该系列也逐渐发展成一个拥有书籍、电影、电视等衍生作品的 IP，然而在完成《狡狐大冒险 3》后，Sucker Punch 选择交出了系列的制作权，将此后作品的开发交由 Zanzaru 工作室负责。而后，Zanzaru 工作室开发了《狡狐大冒险 4 时空大盗》，还在主机和 PSV 上推出了两部合集。此外，史库珀还在《索尼英雄大乱斗》和《索尼全明星大乱斗》中均有登场，延续着 IP 的火种。

不过在本世代，卡通类 IP 已经不复当年的号召力，“《狡狐大冒险》系列”已经多年没见新作踪影，而 Sucker Punch 的故事也已经翻过了一页又一页。

让我们一起成为“无名英雄”

在完成《狡狐大冒险 3 侠盗荣耀》后，他们开始展望自己下一部作品。在当时那个 PS2 与 PS3 世代交接的节点上，已经在潜行游戏深耕多年的他们想要做出些不一样的东西。

在新世代开发一个新 IP，这仿佛是 Sucker Punch 的传统。就如顽皮狗从卡通化的“《杰克与达斯特》系列”转向真实化的“《神秘海域》系列”那样，Sucker Punch 也向“真实化”的游戏领域发起冲击。

既然不想再做一些“偷偷摸摸”的卡通游戏，那就需要以全新的思路去构思新作。作为漫画粉丝的他们深受《蝙蝠侠 无主之地》和《DMZ 非军事区》的影响——前者讲述了歌谭市在遭受致命病毒和地震连续侵袭后，大部分基础设施被摧毁，许多人无家可归，而罪犯也脱狱而出，被美国国会放弃的歌谭市

成为了真正的无主之地；后者则讲述了美国和所谓的“自由区”以纽约州为分割而治的战场，作为缓冲地带的曼哈顿岛成为了各方势力暗中角力的场地……这些桥段设定让制作组成员受益良多。也正因如此，他们决定用漫画中的思路讲故事，用漫画分镜来展现过场。

但问题是，他们仅仅是粉丝而不是作者，要将创意变成现实，自然需要专业的人才。于是他们从西雅图的另一家游戏公司中邀请了比尔·哈姆斯（Bill Harms），来帮他们完成漫画风的脚本构成。

在哈姆斯编写的剧本设定中，主角柯尔因为触发了一次诡异的爆炸事件而获得了超能力的“电磁人”，但也让这座城市变成了被“瘟疫”感染而遭到政府抛弃的孤岛，以此引出一个可以一路“突突突”的超级英雄设定。主角无需像史库珀那样小心翼翼躲开守卫巡逻路径，只做一个无所顾忌的边缘人。这就是“声名狼藉”或是“恶名昭彰”的由来。当然，根据主角的表现和“infamous”的名称，我们更愿意将这部作品称为《无名英雄》。



■柯尔

Sucker Punch 为此投入了 60 人的开发团队（几乎是公司所有的人力），而开发时间也长达三年。即便如此，对于一个旨在打造 3A 大作的团队而言，Sucker Punch 这满打满算的 60 人团队的规模还是相对较小，而且团队过去的开发经验都建基于卡通风格作品。因此，无论是新主机性能还是写实风的游戏世界制作方式，都需要去学习；更不要说游戏中那复杂的多重因果系统、大量的攀登机制和力量设定等细节都需要反复的测试和打磨；更重要的一点是，虽然 Sucker Punch 此前开发的箱庭关卡也有一定的自由度，但仍然是线性关卡，构建起来也相对简单。这些都是开发时间成本倍增的原因。

“投入这么多时间来制作新 IP，这是十分正确的决定。”系列制作人弗莱明在谈到新作时颇为坚定地说。

同样正确的还有他们任人唯贤的制度。内特·福克斯在《火箭 机器乐园》的开发时就展现了不错的能力，在“《狡狐大冒险》系列”中获得晋升后又有不俗的表现。于是在《无名英雄》中，他升任为游戏总监。

在接手后，福克斯第一时间思考的是英雄所拥有的能力。他们想要的是一个现代化的英雄，在“富人靠科技、穷人靠变异”的“超英世界”惯用设定里，他们选择了一个普通人突然有了超能力的常见“套路”，希望让玩家代入角色。在这种开放世界的游戏中，射击和远程战斗往往是王道。制作组在考虑过冰墙、飞行、隐形等创意之后，他们最终还是选择了电能——毕竟“用电光糊敌人一脸”的事情看上去比较好理解。不过这样的故事就显得流于表面，于是制作者们通过电能将主角和这座城市联系起来，整座城市的电能都成为了他的食粮。他也为这座城市而战，以电能拯救人们，对抗各式各样的异能者。

与此同时，主角也有着自己的一些特色：浑身充满电流的他不能使用各种枪械，“否则只会引爆子弹”；也不能够进入汽车这类金属框架之中；当然也不能落水，不然浑身的电能就会反噬，看上去有点像“果实能力者”。

在主角彰显利用超能力践行自己“无名英雄”的理念时，游戏还加入了“善恶”系统，主角的言行选择都有可能改变他的“善恶”，影响路人对主角的态度并引向不同的结局。游戏会有强迫玩家在两者间做出伦理上选择的场景。但游戏毕竟只是虚拟现实，玩家还是能相当理性地选择，即便要付出主角受伤的代价以慷他人之慨。许多游戏在这个方面的内容都显得颇为鸡肋，而 Sucker Punch 还是有着不少积极的尝试。



伦理学有一个著名的“电车难题”——铁轨上绑着五个人，电车即将碾压过去，你可以选择什么都不做让惨剧发生，或是选择拉动杠杆改变电车轨道，但是另一条轨道上绑着的那个人便会因为你的这个选择而死。Sucker Punch 在游戏中也采用了相似的方式，就连和主角几经生死考验才重新走到一起的女主角都会被牵扯其中，让玩家感受到制作组的满满“恶意”。

《无名英雄》作为 PS3 的独占作品，难免是要和御三家独占作品以及一些经典 IP 做对比。在《无名英雄》的开发过程中，微软也推出了同样拥有高自由度开放世界、不过是以枪战和驾驶为卖点的《除暴战警》（Crackdown），与《无名英雄》形成对标之势，以弗莱明为首的制作组成员针对《除暴战警》相对生硬的跳跃攀爬有自己的看法：

“如果你想在城市上空攀爬跳跃，有三款游戏能满足你——《除暴战警》《刺客信条》和《无名英雄》。每个都有自己的优缺点，而我们选择走出属于自己的路。”

这种“我自求我道”的精神在游戏中体现颇为明显：在帝国市中的每一座大厦的外墙，逃生梯、水管、窗台、房檐、广告牌等都是攀爬点，大楼之间连接的电缆钢索也是快速通行的通道，配合主角柯尔的各式超能力，形成独特的跑酷风格。因此，即便游戏里没有驾驶载具，也不会影响玩家的快速移动和自由探索。

在此之上，游戏关卡设计颇有特色——既有开放世界的高

空对战（如破坏屋顶各种设备、击落无人机或是向下狙击各式敌人），也有一般游戏里常见的 BOSS 战、巨大怪物战以及守护载具的任务；而监狱、码头，以及“辐射”高塔等关卡都有着“《狡狐大冒险》式”的关卡设计,各式布置形成良好的互动。

就像《狡狐大冒险》里的开保险箱那样，柯尔每一次在下水道变电所重建电路时，都可习得新技能，诸如电流炸弹、钢索滑行、万电锤和静电飞行等，随即在启动变电站的探索过程中得到使用，颇有种“《塞尔达传说》系列”进入地下神庙的探索的感觉。而 Sucker Punch 也有意向宫本茂以及他的得意之作进行学习。



▲正式加入索尼。

尽管在知名度上,《无名英雄》无法和“《塞尔达传说》系列”相提并论，但还是获得了多家媒体的正面评价，并且在年终获得了多个“最佳动作游戏”奖项。

这样出色的表现无疑鼓动了索尼做出一个决定——2011 年 8 月，索尼以一个没有公开的价码正式将 Sucker Punch 收归旗下，使其成为一家第一方子公司。对于此间的变化，Sucker Punch 并没有太大的触动。

“这种奇妙的感觉就像是和一个长期的女朋友结婚了，一切却没有变化。”布莱恩 · 弗莱明如是说。诚然确实如此，自从《火箭 机器乐园》发售之后的十多年里，Sucker Punch 都只与索尼合作,尽管不如圣莫妮卡和顽皮狗这些“第一方大佬”，但是他们也用一个个优秀的作品证明了自己。

升级与换代

在《无名英雄》开发结束后，续作项目便立即被提上议程表。站在前作的肩膀上，Sucker Punch 进一步开发了 PS3 的 CELL 处理器潜能，使他们能够在“在屏幕上显示更多的角色，更复杂的着色器，和更宏大的层次感”。

为了让玩家体验到和前作不一样的感受，Sucker Punch 将游戏的舞台南移，以被建筑商认为是“美国最酷的城市”的新奥尔良为背景。在新作中，Sucker Punch 糅合了许多南方城市的元素，创作出有多种风情和格调的城市，还加入了沼泽林地设定，使这个叫“纽马瑞”的城市看上去“巨大儿古老的丛林健身房”。

在充分摸透了 PS3 的性能后，Sucker Punch 在续作中通过更好的渲染方法，令游戏光影的表现、物体的纹理细节都有了很大的提升；而且过场除了传统动画之外，还加入了即时演算生成的 CG 动画，来演绎当下的故事情节，而前作中的漫画化的元素则用于讲述大背景，两者很好地结合在一起。



▲《无名英雄 2》。

在《无名英雄 2》中，游戏的剧情深度得到了深化，柯尔不再是新城市中寂寂无名的“电磁人”，他的名字和样貌都被曝光。而作为游戏中的一个终极反派，那个在前作的“未来”中毁天灭地的人形“巨兽”终于到来，最终身份竟然是一个在初代中颇为重要的角色，让人不禁想起了《进击的巨人》。

作为剧情推动力之一的善恶系统在本作中更具亮点，两位新角色——前探员郭露西遵循法律和道德，总是试图用正规手段去解决问题；妮可丝主张以暴制暴、为了达到目的不惜牺牲无辜的人。这两位角色推动着柯尔在游戏过程中不断选择，而游戏也会明确告诉玩家每一次选择所会产生的后果。当然这种立场也不是绝对的，随着剧情的发展，情势会发生反转——尤其是到了后期，柯尔究竟是杀死包括自己在内数千位的超能者，还是让数以百万计无辜的人因为感染辐射瘟疫而亡。“存在或被毁灭，这是一个问题”式的选择大大提升了游戏的深度。

更重要的是,露西和妮可丝并不只是主角“选妃”的候选人，还是战斗中的得力助手。内特大概是领会了“水和油不能混到一起”的真谛，于是将油和冰两种能力分别放在了两个人身上，结合玩家的电力技能会产生不同的效果。因此，玩家的善恶选择也将影响其战斗方式。而此前制作组设想过的冰墙、飞行和隐身等元素都通过与这两个角色的交换而得以实现。

在单体战技方面，初代已经将柯尔所能使用的远程电能技能都开发得差不多了，能够做出的新样式其实相当有限。不过通过升级，旧技能也能玩出新花样——新增的龙卷风威力强大；闪电链技能则让柯尔更像是蜘蛛侠；近战武器“雷霆戟”的加入，增大了近战方面可变性等。有了这些“加法”,《无名英雄 2》的战斗就显得更加紧张刺激，玩家操作和技能综合使用的能力得到了考验。

为了激起玩家尝试二周目的动力，Sucker Punch 还试图加入类似《狡狐大冒险 3》的合战玩法，但最终他们放弃了这个想法。不过这并没有影响游戏继续获得不俗的评价。而在游戏开发完成之后，Sucker Punch 马不停蹄，开始系列第三部作品的开发。这时 Sucker Punch 的团队规模超过了 110 人。



▲《无名英雄 次子》中的西雅图。

早在 2010 年，《无名英雄 2》仍在制作的时候，Sucker Punch 就和索尼商讨在次世代主机平台上延续“《无名英雄》系列”的可能性。

在被索尼收购之后，Sucker Punch 得到了资源上的倾斜，而当时索尼也需要一款独占大作去为 PS4 保驾护航，Sucker Punch 自然也就责无旁贷。因此在 PS4 仍在设计阶段时，Sucker Punch 便得到了开发套件，开始为次世代主机开发新作。

和过去一样，他们先将重点放在打造一个新的开放世界上。当 GTA5 将洛杉矶改造成“洛圣都”、《看门狗》定址“罪恶之城”芝加哥、Sucker Punch 也不再做虚构的帝国市或纽马瑞。

“在我们进入 PS4 时代时，我们知道自己将有能力打造一个感觉完全真实的城市”内特·福克斯为自己的作品解释道，“之所以选择西雅图，是因为我们都住在这里。我每天都能看到太空针塔。”

因为这帮游戏制作人对西雅图有着强烈眷恋，所以他们近乎强迫症般地想要重现自己的城市。为此，他们用录音和摄像设备去实地取景，试图在游戏中重现西雅图。他们甚至采集了包括知更鸟的叫声等多种声音，并努力再现著名地标，如太空针塔、单轨铁路以及“西雅图发源地”的先锋广场等。

除此以外，他们和西雅图当地的许多著名企业取得合作共识，如大象洗车店 (Elephant Super Car Wash) 等地标性的霓虹灯招牌就出现在游戏中；稍加修饰后的 Squatch Brew、Latte Owl Coffee 也成为这座“咖啡之城”的代表；甚至连 Sucker Punch 工作室也隐藏在其中，但就是没有西雅图的第一家星巴克。得益于 PS4 迭代的性能，西雅图被真实地重现，更加先进的粒子系统也提供了很好的光影效果，并且以 1080p30 帧在屏幕中呈现。

在剧情的构架上，制作团队在制作《无名英雄 2》时就耍了个小心机，他们将柯尔的选择设置成一个奖杯——这样一来就能根据奖杯的获得率，统计选择牺牲柯尔来保全多数人利益与选择让柯尔苟活来引领世界的玩家比例。而在《无名英雄 次子》的世界里，“超能者”已经变成了“生物恐怖分子”，西雅图也因为几个“生恐分子”的意外逃脱闯入而遭到封锁。本作的剧本把注意力放在了耿直且深受街坊喜爱的哥哥和活在警长哥哥阴影下的“坏小子”弟弟之间的矛盾和亲情，让“次子”这个标题十分贴切。新作中的主角不再是使用电能的柯尔、而是“超能力吸到饱”的弟弟德尔辛。

找到并夺取让部落人员生不如死的联保部首领与其他三位在逃人员的能力，以及解除西雅图市内联保部的移动指挥中心对各个区域的控制，成为了游戏的主线剧情。除了主角与兄长之间的亲情，其他登场角色都有着有血有肉：为了再见到女儿而不惜投敌的汉克、备受校园霸凌而远离现实的尤金甚至对超能者的存在有着独特见解的大反派奥古斯汀等。而作为三名逃脱者之一，颇具“女主角”属性的费曲，在毒贩的挑唆下杀死了自己的哥哥，其故事只是匆匆带过，因此 Sucker Punch 还专门制作了 DLC《无名英雄 破晓》来补完故事。



▲《无名英雄 破晓》。

这些角色都有着不同的超能力，自然也成为了能如“海绵”般吸收对方能力的主角的力量来源。不同于前作的电能、油或冰能力，本作主角的超能力变成了烟气、氖气、以及幻化天使与恶魔相关技能的映像能力，当然还有主角孜孜以求的水泥操控能力，并且在战斗中可以通过灯牌、烟囱或天线等建筑物进行能力切换。业力在本作中的剧情推动作用有所减少，但是对战斗有更重要的影响。烟烬会因业力程度不同变得火或烟更多的效果，连续的积累相同业力还能释放终极大招，轨道空降、幅光扫射和地狱火恶魔三个招式配合提升后的粒子效果，使画面极为华丽惊艳。能力的变化还带来移动效果的改变，城市内高速移动和墙体攀爬变得更加酷炫，尤其像西雅图市内的“霓虹追逐战”这类追逐战关卡，更是有一种赛博朋克的科幻感。

除此以外，就连敌人“联保部”的超能力也做了精心的设计，从 Sucker Punch 流出的设计图来看，铁丝、玻璃、纸等能力也都纳入过他们的设计范围，最终选择了水泥岩石能力作为标配。游戏在开发过程中一直在做减法，许多创意因为不符合愿景而被抛弃。“我们扼杀了许多深爱的创意，这并不容易但是很有必要。”继续担任游戏总监的内特 · 福克斯不无感慨地回顾道。

作为 PS4 早期的门面作，《无名英雄 次子》不仅充分发掘了新主机的各种性能，还利用了 DS4 手柄的新交互功能——例如利用触控面板实现游戏中的“指纹鉴定”情节；将手柄侧握，可以模拟喷漆的状态，让身为街头涂鸦师的主角有着很多“创作”的机会，使其更加“名副其实”。为了实现这些构思，设计师吉米 · 格力斯莫（Jaime Griesemer）前往索尼日本总部商讨，倒逼 PS4 做出改进。可以说，《无名英雄 次子》的成功，是天时地利人和的结果。



《无名英雄 次子》在发售后的九天销量就突破了 100 万份，是系列销量最快的一作。在 Xbox One 凭借着独占之作《泰坦天降》强势发起挑战的时候，《无名英雄 次子》帮助 PS4 在欧美市场上重新建立了销量优势——在游戏发售时，PS4 在欧洲地区主机市场规模最大的英国的周销量翻了超过一倍。游戏与主机之间相互成就的典例莫过于此。

“对马之魂”的前世今生

在完成了 DLC《无名英雄 破晓》之后，Sucker Punch 又一次陷入了沉寂，但并不像许多索尼第一方工作室那样转变为以辅助开发为主，有着不俗开发能力的他们决定在 PS4 上再推出一个新 IP。

在“《无名英雄》系列”中，远程打击是其中颇为重心和优先的战斗设计，在完成了三部作品和两个 DLC 之后，Sucker Punch 开始想要创造一个以近战为特点的开放世界。有了这个基本方向后，他们开始思考如何通过角色来诠释这个理念。在最初的设计中，他们最初选取了欧美更为熟悉的海盗题材，后来又另辟蹊径尝试以苏格兰“侠盗”罗布 · 罗伊 · 麦格雷戈（Rob Roy MacGregor）作为新作的主角，最后甚至还试图将“三个火枪手”这个经典文学形象搬到游戏世界中。

在考虑了这些题材之后，深受黑泽明的武士电影《七武士》和《椿三十郎》影响的他们，还是更倾向于讲一个日本武士的故事，但依旧还是缺乏一锤定音的契机——终于在一个秋日的下午，负责资料搜集的人员偶然间发现了对马岛战争历史以及那场 80 人对抗蒙古大军的小战役，一切就变得顺理成章。

对马岛位于日本、韩国之间的朝鲜海峡中部，是日本的领



□《对马岛之魂》

土，也是海上交通要塞，1274 年，蒙古军队第一次东征日本，顺道占领了对马岛，《对马岛之魂》的故事就发生在这个时间。

“之所以选择这个时间，是因为它提供了强烈的冲突，人们可以很轻易地就形成概念。玩家能将自己想象成武士，代入没见过火药火箭的日本人，去面对当时强大且先进的蒙古铁骑，从而感受到那种强烈而真实的感觉。”

为了做好资料搜集，在 SIE 日本员工的陪同下，Sucker Punch 创意监督带队来了一次日本行，登上对马岛进行实地考察和拍照，并且参考了同时期日本的民俗，找来从剑戟格斗到历史宗教乃至语言专家，全方位地收集相关信息，避免游戏出现纰漏。同样地，他们还到了蒙古草原实地考察，试图还原真实的战场与对马岛，好让玩家根据自己的意愿去进行探索发现，并且沉浸在日式的唯美意境中。

但他们并不打算过于深入探讨整个元日战争的过程，只着重于氛围的刻画，而具体故事则更多是制作组虚构的架空故事——正如三国中并没有发生过空城计，杀死华雄的也不是关羽而是孙坚。在本作中，击败蒙古军队的并不是“神风”，而是我们的主角境井仁。

为了突出战场中感悟生存的困难，制作团队刻意减少了境井仁的支线任务，也没有如历史中那样出现高丽军的身影，也就没有了开放世界游戏中多方角力、多重任务需要权衡的传统矛盾，使主角可以专注于和蒙古人的斗争，也是游戏的一大特色之一。

客观来说，《对马岛之魂》是近年来相当特别的武士题材游戏，他所提供的武士题材开放世界游戏是此前极少看到的，甚至这种具有颇为浓重历史性质的武士 ACT 也在近年颇为罕见的。

“尽管索尼旗下还是有不少日本开发商，乃至于日系厂商也有不少，但是他们对于武士题材的开发陷入了停滞，即便是有也更多是着眼于预算低廉的幻想类作品。”齐默尔曼这样评价当下的日本武士游戏，颇有种外来的和尚会念经的感觉，“我们不会做和日本厂商相似的游戏，而是从美式的观点去呈现。”

但作为一个此前从未接触过日系游戏领域的中小型开发商而言，要开发这样一款意义重大的游戏确实颇有难度。除了视觉系统以外，Sucker Punch 需要撇开此前所积累的几乎所有开发知识和技术，还要在策划中不断思考如何迎合各方玩家。



许多东西都在开发过程中不断更改，再试图融入过去的某些关卡风格（例如潜行和追踪），变化出新的东西，这是难以捉摸的探索。

“昨天的改动使游戏变得更好玩了吗？”弗莱明经常问自己和成员们，“但除非我们取消一周所有的会议去进行游戏，否则很难得到答案。”

幸好的是，他们始终秉持着明晰的愿景：“孤独的武士在对马岛的蒙古铁蹄下幸存，被迫重塑自己以拯救自己的家族”，再加上索尼在各方面提供全面的支持，这让他们一直坚持了五年，并做出口碑极佳的游戏。《对马岛之魂》目前在 Metacritic 上的用户评分高达 9.3，3 天销量超过 240 万并登顶多个销量榜，这是 Sucker Punch 的又一个巅峰，也是对他们努力付出的最佳褒奖。

结语

一个曾经的“御三家”弃儿，靠着“《狡狐大冒险》系列”成功跻身索尼的一线工作室；一个中小型开发商，却造出了《无名英雄》这样的 3A 大作，成功打动索尼；从 PS4 世代初期的护航，到本世代结尾的完美收官。Sucker Punch 这个游戏口碑和开发者人气并不相符的厂商终于迎来了巅峰。在《对马岛之魂》为 PS4 带来颇为完美地收官之后，我们可以开始期待 Sucker Punch 的下一部作品会为我们带来什么样的惊喜，不过这或许是几年之后的事情了。



人性是否需要永恒？来自From Software的寓言故事

文：阿兰的追随者　编：三味线　美编：Juxi



寓言的复苏

纵观我们已看过的无数游戏剧本，我相信读者们总能抓住某些共性。通常情况下，玩家知道在剧本中扮演何种角色，知道自己的使命，而最终剧本则会告诉玩家是否达成了目的。如果达成了，自然会为这种成功欢呼雀跃，若是失败了，一种遗憾或对于角色的同理心也会让我们动容。

但这些情感却很难投射到 From Software 的游戏的过程与结局，诚然我们也会对游戏中的角色有很强的情绪感受，但就故事情节而言，相比其他游戏，《黑暗之魂》（以下简称为黑魂）很少会带给人过大的情绪波动。这一点在“《黑魂》系列”的作品当中尤其明显，无论是哪一作，当玩家被拉入游戏时，都对自身定位的理解十分模糊，因为游戏过程并不会给你清晰的阐述，仅仅是给予似是而非的描述。而最终玩家会发觉，自己不过是一个为了达成目的——传火的工具。尽管被那些想要达成此目的人称为“英雄”与“灰烬大人”，但自己真正是谁，却不得而知。

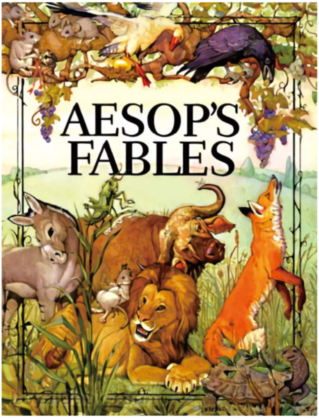
除了对自身认知的限制，玩家在打通《黑魂》做出游戏最



后的选择时，也并没有产生很多对于剧本结局的情绪波澜（这里需要区分两种情绪波动，分别是打通游戏时的快乐以及对于剧本结局的情绪起伏，两者并非一回事）。传火还是灭火？似乎游戏中一直有人在提醒着玩家去做一件事情，但当完成这件事情后，却并非像在《生化危机 5》里干掉威斯克或是在《马力欧》世界里救出了桃花公主一样——我们无法获得像其他游戏剧本带来的那种油然而生的爽快感。究竟是传火好还是灭火好？宫崎英高与 From Software 都非常狡猾地没有给出正面回答。

为什么？面对模糊的情感与结局，这个问题急需一个回答，本文的目的即是去解释这种剧情所带来的无处安放的情绪到底是从何而来。笔者将穿透宫崎英高为他的寓言伪装的故事，来分析 Form Software 游戏当中剧本最本质想要表达的东西——有关人性与世界的关系。

在此之前，需要先解释一下为什么使用“寓言伪装的故事”这个表述，这其实是对上述问题的浅析，即：From Software 的几款游戏并非平常生活中阅读的故事，而是寓言。其本质差别在于寓言通常会以故事的方式来阐述某种道理，例如我们小



时候都或多或少都听过的《伊索寓言》，那些有关动物的故事与其简单的道理都是寓言的一种表现形式。

From Software 利用这种叙述方式表达了他们想要表达的内容。因此，当我们想要附加情感到寓言当中的时候，会发觉情感无处安置的本质原因是——寓言想要表述的是某种道理，而道理是思考与理解的理性产物，并非情绪的产物，所以情感在游戏结束时很难对应上某个情节。而接下来，本文将尝试分析“《黑暗之魂》系列”与《只狼》所隐藏的一个寓言与寓言之下的道理。

虚伪的永恒

永恒，就是这篇文章想要去讨论的中心概念。“永恒”通常在文艺作品中出现，与永生不死的存在这类概念有着直接的联系。而这个词在我们日常的生活中，似乎也会通过不同的方式隐秘地出现在讨论中，例如一家经营了百余年的公司，这百余年时间仿佛本身就带有某种魔力，使人对它肃然起敬。而在日常讨论当中，想要稳定的生活或是安稳的状态，好像都带着某种“可以在一个状态一直持续下去”这个隐藏的文字内涵。笔者并非想讨论“稳定”这个概念在任何语境下是否错误，而是想要通过 From Software 的作品去考察当我们讨论永恒的时候，这“永恒”是否就是最完美的人活着的状态，还是有其他可能性。这看起来是一个非常大而空洞的问题，那么笔者也同 From Software 一样，尝试用寓言的形式来给出观点吧。

把视线拉回到《黑暗之魂》一代。游戏中有两条大蛇，被称为“世界大蛇”（Primordial Serpent），分别是探王者芙拉姆特与黑暗闯步者卡斯，从这两人的名字便可以推测出两者的目的，探王者即是寻找能够继承初火的英雄，延续火的时代之人。而卡斯则比前者要有着更复杂的目的，从表面上来看，它告诉你传火的真相，即延续这个本该结束的时代。

“很久很久以前，在有火之后，古代的王们发现了三个灵魂(分别是墓王尼特，混沌的魔女，与格温)，而你们的先祖发现了第四个灵魂，特殊的灵魂，黑暗之魂。你们人类的先祖在获得黑暗之魂后，一直等待着火熄灭的一天。总有一天火会熄灭，世上仅剩黑暗。这么一来，便进入你们人类的黑暗时代。

然而葛温却深深畏惧黑暗，他担忧火熄灭，害怕那些身属黑暗的人。并忧虑人类可能会诞生黑暗之王，恐惧自然的循环。从他牺牲自己传火开始，他便命令自己的孩子束缚人类，阻止黑暗之王的诞生……不死的战士，我们现在站在命运的十字路口。只有我知道你真正的命运，你必须战胜那羸弱的葛温，那个沉溺于火而违背自然之人，然后成为第四个王，而你将指引着黑暗时代。”



世界大蛇的原型是北欧神话中的约尔曼冈德（Jormanguand），巨蛇拥有超越人理解的庞大身体，环绕着整个世界，其衔着尾巴的造型被无数的动漫与游戏作品使用，象征着永恒的生死，重生之轮回。《黑魂》中的大蛇也同样借用了这个设定，但不同的是，这两条大蛇代表着两种截然不同的意志——传火的意志与灭火的意志。那么我们去看明白 From Software 寓言的第一个问题就在于，什么是世界的意志？即那个不可抗拒的，可能会被飞蛾扑火般的抵抗延迟但必定发生的意志？这个表达本身就已经说明了结论——火的熄灭。

而反对这种意志的行为，即让火继续燃烧的选择便是 From Software 寓言的第一层，即违背世界意志的行为最终会带来何种后果。From Software 给出的答案是：违背意志会带来灾难，而降临在人身上的灾难即是永恒。在《黑魂》与《只狼》的故事里，都给出了这样类似的答案：永恒，即保持在一个状态，无论是火的世界或是源之宫的永恒享乐世界最后都没有给出令人满意的结果，下面我们再靠近一步去分析。

在《黑魂》的世界观中，人类因为葛温传火的选择，被迫成为了不死的存在。而不死所带来的永恒的存在看似是作为现实生活中的我们梦寐以求的事情，但结果其实截然相反，《黑魂》所用的描述是“人性如同能量从人身上的黑暗之环中，从身体中不断排出，最终留下一具只会行走的尸体。”而使得人不死的黑暗之环的力量，也被看做是一种诅咒而非人们所追求的事物。消除黑魂，即是人回到生老病死的状态，变成了《黑魂》



中人物的终极追求。

而在《只狼》里，来自西方的樱龙带来了新的信仰与力量，赐予了信众们不死的生命，但这永恒却带来了更黑暗的结果。这里使用的“黑暗”就是一种直接的视觉描述而非比喻。当狼打开了源之宫上层的通道时，那些已经成为不死之身百余年的淤加美人只是变成了食人的怪物，失去了任何理智，仅仅留下脆弱的躯壳。笔者相信一部分玩家会被这个场景震惊到，但这的的确确是 From Software 对于永恒存在最好的刻画，刻画了人获得永恒生命后的模样。



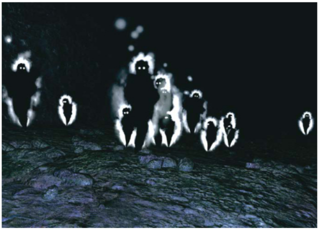
From Software 给出对于永恒的选择似乎只有两个，如同《黑魂》中的幽魂般活尸化“活着”，或是如同《只狼》源之宫的贵族一样，纵欲度日只待全然失魂的一天。这两个结果似乎都不是我们想要的，那么我们即揭开了 From Software 想表述的寓言的第一层面纱，有关永恒的第一层故事——即看似人人都想要追求的永恒生命，在获得了之后却是相反的结果。在《只狼》中甚至有直接对应这个寓言道理的故事：在源之宫中心湖的某个残破的房檐上，站着一个淤加美人的老太太，她会给你指引前往王宫内部，同时，她也会拜托你打开通往王宫的门，称自己有着使命要完成。当你进入王宫内部，会看见一群红衣贵人在啃噬尸体。而在佛像刷新后，你会看到老太太把那些红衣贵人全部杀死，她在临死前的话，正应证着 From Software 对于永恒不死问题的态度：“什么不死，什么永生，都是骗人的，还我的父亲来！”，说完这段话，老太太自己也命丧黄泉。

绝望的世界意志

既然违背世界的意志会造成永恒的痛苦，那么顺应世界意志进入黑暗时代，就是 From Software 对于人性应该如何的答案么？听起来类似于道家哲学——人应该顺应“道”而发展。但《黑魂》中的“道”看上去却并没有我们想象的那么和善。

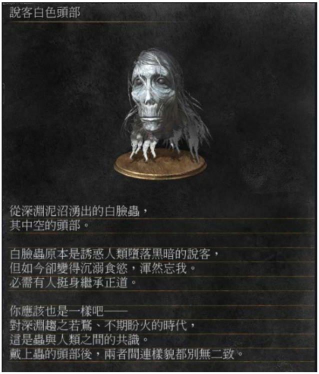
根据《黑魂》世界观，世界运行的“道”即是不同世界时间上的推进过程，从万物永恒的远古时代到火的时代再到黑暗时代，那么进入了黑暗时代后，就必然会更好么？回答这个问题之前，我们要弄清楚《黑魂》当中两个非常模糊的问题，人在火之前的时代是如何？而深渊又是什么？在初代《黑魂》的 DLC 中，在去解救巨狼希夫的时候，能够看到地图上布满了漂浮的黑色结晶，人性这个物品被如此描述：

“这个黑色的结晶被称为‘人性’，但很少有人知道它真正的本质。如果说灵魂是一切生命的根源，那只有人类才拥有的人性又是什么呢？”



游戏中的人类可以使用人性去恢复人的型体与血量，如果不做过多猜测就按照道具描述来理解，那人性就是人最原始的一种状态，还可以作为火的时代的人类的某种能量被使用。但如果曾经的人类是如同幽灵一般的形态存在着，那么又是什么力量使曾经的人类成为了现在的人类？答案很简单，即卡斯所说的，人类发现的第四个灵魂，黑暗之魂。如果我们将“人性”定义为“人之所以可以被称为人的事物”，那么《黑魂》中人性这个道具就仅仅是人类这种物质保持其实体的能量来源，而黑暗之魂才是真正可以被称之为人性的事物。因此，笔者已经回答了第一个问题并且进一步得出了新的结论：人性（此处指黑色结晶状道具）是人类原始的模样，而进入火的时代的同时获得了黑暗之魂，人类才形成了现在的型体与意识。

接着我们需要知道何为“深渊”。深渊对于很多魂学家来说是一个绕不开的话题，深渊与黑暗之间的关系也是模棱两可。初代《黑魂》DLC 中的亚尔特留斯被称为深渊行者，其原因是他作为骑士去抵御深渊，但最终却被深渊吞噬了意识。《黑魂 3》当中卡萨斯地下墓穴的 Boss 霸王沃尼尔被打败之后，也被深渊所吞噬。那么深渊就等于黑暗么？这个问题在《黑魂 3》DLC 的环印城中可以找到部分答案，我们能在那里见到白脸虫说客，在描述中，使人堕入黑暗是它的正道，而它尝试说服你的方式是在告诉你：曾经的黑暗中并没有现在这些混乱，有的只是温暖与幸福，火的时代违背世界秩序的延续而导致黑暗蠢蠢欲动，深渊即是黑暗狂躁的能量或是“疾病”，会附身到任何物体身上。



最明显的就是游戏中碰到的第一个 Boss 灰烬审判者古达，他身上蠕动的巨蛇即是深渊的一种存在形式，也由此可知，深渊是黑暗不稳定而极具攻击性的一面。那么作为现在拥有了黑暗之魂的人，一种不再是曾经人类模样的“新人类”，我们是否能回归黑暗时代这个问题就没有那么清晰了，唯一对于黑暗时代并非理想时代的作证来源于《黑魂 3》的四薪王之一，吞噬神明的亚尔德里奇的描述中：

“他在火已转暗的未来，预见深海时代的来临，就因为明白那是段艰苦的时日，才开始吞噬神明。”



这是宫崎英高留下的唯一线索，即对深渊、黑暗与幽魂的新时代的描述。而强如吞噬神明者都对这个时代十分畏惧，那么同作为在火的时代生存的人，尽管有着黑暗的祖先，也如同现代人与远古时代灵长类的区别一般，是无法在那个新时代生存下去的。

既然遵循世界的意志或是违背它都无法给人带来任何益处，那人的出路，能够追求的又是什么呢？

在最隐秘处闪耀之寓言
世界意志与人性的永恒

这大概是迄今为止笔者能发掘到的，From Software 对于人的最深刻的思考。有了前面的准备，现在就可以将整个“《黑魂》系列”与《只狼》当中所能理解到的，最底层的剧本逻辑展现给正在阅读此文的你了。

正如前文所说，世界以一种强大到无法逆转的，“自己”逻辑的方式在运作着，而这个逻辑是绝对冷漠的，古龙曾存在，不老不死的它们被神消灭，而神也被下一个时代的浪潮吞噬。那么作为百无一用的人类，我们存在的逻辑又应该是什么呢？难道真的只能按照这个世界的“道”接受“命运”？

宫崎英高在《黑魂 3》DLC 的环印城中给出了他的答案：人无法实现永恒，但人背负的人性（黑暗之魂）将会被一次又一次传递，然后进入下一个时代，而承认这种传递即是人的永恒希望。

火之时代进入黑暗时代的最后一次人性传递则是由玩家亲手完成的。当击败了奴隶骑士盖尔后，将黑暗灵魂之血（请注意英文翻译为：Blood of the Dark Soul，因此能够确定的一点是这里的黑暗灵魂是指黑暗之魂，即远古时代人类祖先获得的四个灵魂之一的黑暗之魂）交给绘画的无名小女孩，这便是完成人类自身在火之世界存在最后的一次传递。如果结合前文给出的结论，黑暗之魂才是世界观中人得以成为人的“人性”，而人性的颜料（黑暗灵魂之血）从环之城的矮人王们那里，被奴隶骑士盖尔吞噬后成为可用以绘画的原料，最后由玩家带给绘画的女孩，这整个过程就代表着承担着无数死者的人性被不断传递，而能够抵抗这冷漠世界意志的事物即是人性本身——人通过人性绘制新的世界来使得人性能够不断存续，或者，表达得稍微夸张一点：达成永恒。笔者可以感受到这是游戏制作者们最后想要表达的事物——人的妄自尊大所创造的永恒仅仅是虚伪的永恒，那必然招致灾祸，但在这灾难的深处，人性仍会被人传递。而这种传递的连续性，那无数无名之人的血泪（在游戏剧情中以《黑魂 3》最终 BOSS 盖尔的方式呈现）终会留下一条路，让黑暗却又温柔的希望得以存续。

如果顺着这个逻辑去看《只狼》最后的剧情，也同样可以看出某种相似性（是相似性并非全部相同）。当狼与变若之子决定顺应世界规律归还樱龙，达成“龙之还乡”的时候，也是意识到了人虚妄的永恒存在并不能带来极乐，而只有以自身为代价才能让新的事物，即失去不死能力后的苇名这片土地，获得土壤重新发展。

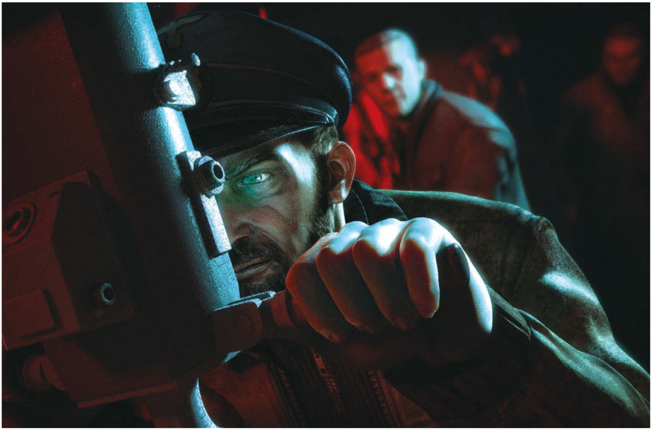
谁也不知道那个由人性绘制的新世界会是如何，就像我们不知道归还了失去不死力量的苇名将会成为什么样的地方，又有什么国家会在废墟上建立起。但我们能做的也仅仅是希望人性的存续，希望绘画的女孩能遵守她的承诺，绘制一个新世界。

“那么我会为这幅画命名为灰烬，这将是一个寒冷、黑暗，却又十分温和的世界。而有一天，它会成为某人温馨的归宿。我不知道盖尔叔叔什么时候会回来，希望这个新世界将会成为他的家。”



个人英雄主义的最后归途
游戏“教会”我们的潜艇作战

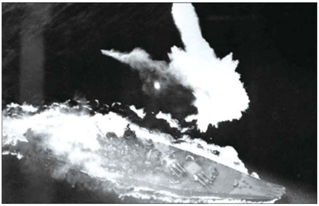
文：十大恶劣天气　编：好汉饶命（实习编辑）　美编：Juxi



正所谓“双拳难敌四手，恶虎也怕群狼”，自从人类在战争中学会结阵克敌之后，“英雄”在战术层面上的意义就在逐渐消弭。任何强者一旦在战场脱离体系，很快就能品尝到命运的苦果。

也正是因为残酷的现实，我们才会在文字、影像和数字构筑的虚拟世界中期待英雄的出现，以满足对个人英雄主义的全部幻想。

瞧，他们天赋异禀，出身不凡，光环耀眼，拥有拯救世界的血统和力量，集万千宠爱，又总能绝处逢生。他们总能在逆境，乃至绝境中做出最正确的举动，用不可能的方式去激励，去引领受困于黑暗中的庶民。料事如神的洞察力，英明神武的决断，一枪一马独闯龙潭的霸气，同大反派之间血脉贲张的最终决斗……在无数拯救苍生的宏大叙事中，群众们只是一堆“人



▲强如“大和”号这样人类历史上最大号的常规火力投射平台，一旦搞什么中二式的“特攻作战”，则很快就会被对方庞大的海空作战体系彻底撕碎。

肉布景”罢了。

即便在本应着力表现“体系作战”的战争题材流行文化产品中，我们依然期待“一骑当千”式的演出。所谓的队友仅仅负责用低能表现来衬托主人公的英明神武，而敌人的功能，只是用于充当英雄在成长过程中必须吃掉的经验包罢了。

在这样的审美定势之下，汤姆·汉克斯主演的潜战大片《灰猎犬号》，才会给我们以耳目一新之感。

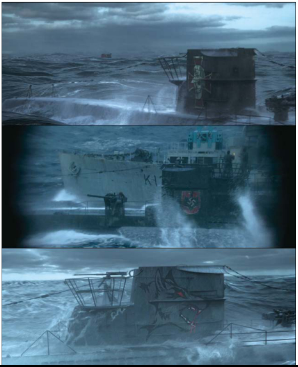


▲《皇牌空战》中英雄以一己之力逆推侵略者，同惺惺相惜的反派飞行员的对决桥段，早已是系列传统。



◀本片用不到6000万美元的投资，创造出了极具“性价比”的观影体验。

我们的风格……是单打独斗



◀《灰猎犬号》中将德国U型潜艇拍出了惊悚片的感觉

《灰猎犬号》固然在角色塑造上顺应了观众对英雄的呼唤，比如在故事上夸大了“灰猎犬”号的战果，并且反复强调了主人公的基督信仰和人格魅力，但在整体上还是还原出了海战的体系作战特点。

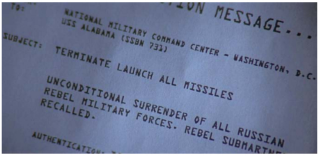
它用教科书的方式精准再现了一艘驱逐舰上内部人员、装备、指挥链和常用作战术语，舰长通过战斗信息中心（CIC）各个岗位上成员提供的信息，而不是戏剧化的“抖机灵”来指挥作战。在让内部团队高效工作的同时，第一次执行大西洋护航任务的克劳斯舰长还要高度依赖船队阵型、友军援护和反潜机的空中支援，才能同隐藏在汹涌波涛之下的“狼群”周旋。如此写实的笔法，让很多军迷第一次意识到战争不是个人英雄主义的秀场，而是一门依靠庞大而复杂的系统，进行高精度、高强度对抗的科学。

在本片毫无冷场的立体化海战场面震撼的同时，自喻为军迷的观众们不免有些失落——我们心中涌动的英雄情结到底应该在安放于何处？

其实，即便在“无体系不能活”的现代战争中，依然有一

种独狼般，且完全符合个人英雄主义想象的作战平台，它就是在本片至少 90 分钟时间内持续输出紧张感，乃至惊悚感的强敌——潜艇。

从诞生之日起，潜艇就是一种“刺客型”的武器，它在未知的深海中独立作战，发现猎物的踪迹，然后在悄然接近之后实施致命一击。虽然现代潜艇在火力、潜深、潜航时间、静音性能上发生了翻天覆地的变化，但再顶尖的军事科学精英也不可能颠覆基本的物理法则：由于海水对无线电波有吸收作用，潜航状态下的潜艇除了作死发射通信浮标到达海面接受信号以外，一般只能在 20-40 米左后深度通过长波和超长波同总部进行单向联系。



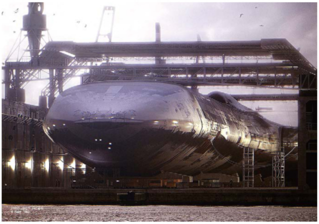
▲《红潮风暴》中的阿拉巴马号是接收到超低频信号之后，才上浮到潜望镜高度接收到了紧急战略电文

由于现代反潜技术的无比强大，在危险地区活动的潜艇通常要在 100 米的水下才能保证相对的安全。在这种深度下，唯有“15 分钟只能传输三个字符”的超低频信号才能和潜艇进行简单的沟通。所以说进入现代之后，潜艇在经历技术革命的同时，其战场感知能力实际上却在下降。2009 年 2 月 3 日或 4 日，同为北约友军的英国的前卫级战略导弹核潜艇和法国的凯旋级战略导弹核潜艇就曾经在巡航的过程中不期而遇，而且这两艘万吨级核潜艇还直接撞到一起了。更加吊诡的是双方直到发生碰撞之后，也不知道自己到底撞到了什么，直到上浮进行战损管控的时候才发现“原来是你小子”……

当年所谓的“狼群”战术，也仅仅只是五艘 U 型潜艇之间的小股配合而已。到了现代，潜艇再度回归了“独狼”式的作战方式——制导鱼类和潜射导弹使得潜艇的集群作战毫无必要，况且即便是编组作战，由于无法做到有效的数据链共享，水下友军的存在往往只能给任务添乱。

因此，无论是承担战术任务的攻击型潜艇，还是要么不露面，一现身就要承担灭国使命的战略潜艇，在绝大多数的时候，它们都是在脱离体系的情况下，在未知的大洋中进行着单打独斗。

那么，“深海潜龙”们的老前辈们，又是如何在黑暗幽闭的大洋中书写英雄传奇的呢？


▲《皇牌空战 5》中尤国的两艘潜艇，所承担的是以一己之力硬抗对方海空作战集群的任务

我们的征途……是一片虚无

在伸手不见五指的水下航行，四周没有窗户，仅能依靠海图和声纳导航……在大家的习惯思维中，开潜艇肯定不是一个轻松的事情，尤其是二战时代的那些老古董，就更不用说了。

不过，每一个《猎杀潜航》的玩家都知道，单从驾驶控制的角度来看，二战时代潜艇的“驾驶感”在大多数时间内简直就跟开船一样轻松。


▲《猎杀潜航 5》的键盘操作，简直是秒懂

常识告诉我们，内燃机工作时需要消耗氧气，潜艇在水下只能使用电力驱动。由于当时蓄电池技术的不成熟，潜艇无法进行长时间的潜航。所以，二战时代的潜艇一般只有在躲避危险或者是接敌设伏的时候才下潜。其余时间都是进行水面航


▲二战潜艇普遍采用船舶而不是现代潜艇的水滴型外型，这是因为下潜只是它们的附加功能而已

行，对水下战场的感知能力并无太多要求。

从严格意义上来讲，除了德国的 XXI 型以外，这一时期的潜艇只能算是“能潜入水下的鱼雷艇”罢了。

开起来的问题的确不大，不过，想在茫茫大洋上找到猎物，就不那么轻松了。



▲战后美苏两国建造的新型柴电潜艇，均是基于 XXI 的技术，图为新中国海军装备的 033 型潜艇，它的技术来自于苏联的罗密欧级，后者同 XXI 型有着密切的血缘关系

靠柴油机驱动的潜艇，即便在水面时的航速，都无法和那些靠高压炉燃气轮机推动的大型军舰同日而语。想追着打肯定是不现实的，只能靠设伏和偷袭。

在“《猎杀潜航》系列”中开全模拟，是没有“上帝之眼”来为玩家们来提示目标在哪里的。我们只能不断用电台向总部报告自己的位置。这样在友军发现敌人船队的时候，就能在第一时间获得相关情报。

不过，即便是皮薄馅大，腿脚也不利索的无护航商船编队，它们也是在不停运动的。如果你根据原始情报去找，那么永远也找不到。

正确的做法是这样的：用标尺在海图上划出敌船队的行进路线，然后再根据两点之间的距离、位置关系，还有双方的速度差确定自己的航线，争取能够抢到敌船队航线的前面，下潜之后静待猎物上钩。在没有情报支援的情况下，巡逻一个通宵的战果，可能是一两艘商船，也可能一无所获。当然，更多的可能是中途突遭驱逐舰和反潜轰炸机拦截，吃一顿深水炸弹全家桶！



▲潜艇预判对方船队航线，和驱逐舰根据水面雷达信息预判截击路线的方法是一样的

我们的防御……是躲进深海

在以《U-571》《盛夏猎户座》为代表的二战题材潜战电影中，我们看到过太多潜艇在水下用各种神走位回避攻击，最后发射鱼雷完成绝地反杀的剧情。在《猎杀潜航》玩家看来，这些桥段都过于科幻了。

发现敌舰之后的第一件事情，是下潜避险——无论自己是否已经暴露，哪怕这个举动在对方眼中就和把头埋进土里的呆鸟一样。

一旦进入了水下，就意味着自己彻底失去了反击能力。你不知道敌舰的位置，鱼雷在潜望镜深度以下也无法发射——连乱打一气、试试运气的机会都没有。

虽然早期声纳的探测精度有限，但对于水面舰只来说，只要能够知道敌潜艇大概的位置，剩下的工作就是狠砸深水炸弹



▲所有表现潜艇之间鱼类互射的二战题材海战片，都是耍流氓！



■ Ubisoft 旗下《驱逐舰指挥官》和《猎杀潜航 2》的玩家们，可以进行多人模式的跨作品联机，将这场猫鼠游戏进行到底

了。根本不需要直接命中，光靠巨大的水压就能把艇员们震得七窍流血。此时处于“又聋又瞎”外加“天旋地转”状态的潜艇，只能祈祷在水面上实施各种降维打击的猎手们能够尽快离开自己。

一旦听到主动声纳打到潜艇外壳上的“砰砰”声，“游戏”基本上就结束了：对于绝大多数玩家来说，只剩下了两种结局：要么被炸死，要么因为氧气耗完被闷死。

所以，潜艇可以肆无忌惮地对战列舰，乃至是不可一世的航母发起自杀式挑战，但在自己的天敌——驱逐舰面前，最好还是保持一颗谦卑之心。一旦发现这些“小快灵”的身影，就应该立刻下潜到潜望镜高度并且停车，然后通过敌舰的反应来判断自己是否已经被发现。倘若敌舰全速驶来，并且开启主动声纳和探照灯，那么就要立刻紧急下潜到最大深度，保持静音和距离，伺机脱离。

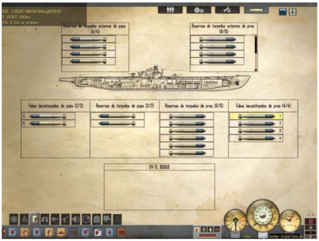
在这个过程中，有一丝一毫的沉不住气，后果都是灾难性的。

对了，实在受不了了，你也可以浮上水面喘口气，然后被一堆舰炮教做人呀！

开着潜艇怼战舰的过程，总让人联想到徐克版《笑傲江湖》中的这几句台词：“独孤九剑，每一招都是从败招中演化而来。武林中能从败招中悟出胜势的，又有几人？”

我们的攻击准备……是学渣退散

鱼雷堪称是反舰导弹问世前威力最大，同时精度也是最为不靠谱的海战武器。没有主动制导能力，再加上缓慢的速度，使得它们的命中率完全取决于对提前量的计算——即便算得再准，能不能打中，也要讲究“缘分”。



▲二战中出现了蒸汽鱼雷、声导鱼雷、磁导鱼雷等等新装备，但由于相关技术的不成熟，对潜艇战斗力的提升依然非常有限

鱼雷计算机（TDC）的全手动操作，需要玩家先测得距离、方位、AOB 角（目标航向和目标船首与潜艇直线形成的角度）和速度这四个数据，才能给计算出正确的攻击参数。在那个没有激光测距仪和 GPS 的时代，艇长们完全就是靠一面潜望镜来进行判断。

以测距为例，它的原理并不复杂，学过初中几何，会算密位公式的都懂。我们都知道透视学的基本原理：离你越远的东西看起来越小，反之则越来越大。由于各国主要军舰和商船的数据都是写在海军作战手册中的，所以，将目标的主桅杆高度和它在潜望镜分划板所占的密位点数据代入上述公式，就能算出距离。

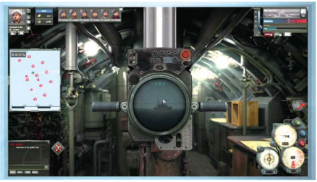
不难看出，舰船识别永远是水下猎杀行动的第一步，也是最为重要的一部。一旦玩家出现了张冠李戴的情况，那么错误的桅杆高度数据会导致接下来的全部努力都沦为无用功。在潜战世界中摸爬滚打很多年的老司机们，自然能够对舰船的特征和主要数据倒背如流，根本不用查书了。不过对于普通玩家来说，只剩下按图索骥这一条路可行了。

用热键打开《舰船识别手册》，根据烟囱、桅杆、舰桥的形状逐页对照，最后找到对应的船只数据，锁定之后将把主桅杆高度输入潜望镜测距器。在面对货轮时候，我们的确可以细细品鉴，但如果你要猎杀大型战舰，拿本手册出来慢慢翻肯定是不现实的，我们往往只能在匆匆一瞥之后，然后赶紧猜一个了事。

测距至少还有分划板和手册来提供辅助，至于攻击角和速度的判断，则完全是依靠目测与经验来进行了。在将这些连蒙带猜获得的数据依次输入鱼雷计算机（TDC），得到发射窗口之



▲到了这个距离，自然不需要经过复杂的计算就能发射鱼雷的，问题是实战中对方绝不可能让你靠的这么近



▲接下来你要像命运女神祈求两件事情——鱼雷能够准确命中，自己能够成功跑路

后，我们就可以沿着一个特定的扇面，将数发鱼雷依次射出。

最后一件事情，就是祈祷命运女神的垂青了。需要指出的是，即便我们认错了船，系统也不会给出警告，而是将错就错。只有等鱼雷打出去之后，你才知道失之毫厘，差之千里是怎么一回事了。

射爆水面舰艇已经很困难了，至于二战题材海战电影中用鱼雷直接射爆德国 U 型潜艇的高能画面，广大《猎杀潜航》玩家们肯定会齐声高呼：“臣妾做不到呀！”

我们的游戏作品——是几乎没有

潜战游戏的上述特质，与普通玩家们对上手度和快节奏的要求格格不入。从一开始的小众化，到如今几近消失的地步，也是一种必然。

在海战游戏伴随着网络游戏大潮迎来复兴之后，各大厂商面对潜艇的态度也是慎之又慎。就拿《战舰世界》来说，尽管玩家对开发水下战场的呼声一直很高，Wargaming 公司内部也进行了长时间的论证，但除了一些截图和游戏中不能动的潜艇模型以外，就再难觅得它们的踪影了。一直到今年 5 月份，才正式推出了潜艇模式。

Wargaming 此前所陷入的这种长期的纠结，很大程度上还是出于平衡性和可玩性的考虑。毕竟就算是二战中最牛的 XXI 艇，水下航速最多 20 节，开一会儿还要上浮喘气。按照这个速度，等开到高级房大地图的中心位置，战斗就已经结束了。海战的深度和刺激性没有添加多少，平局出现的可能性反而大增。

再加上相对复杂的航线和武器操作，真的做出来了，玩的人恐怕也不会多。

所以，在潜艇的问题上，《战舰世界》的设计师们此前并没有像竞品《海战世界》那样霸王硬上弓，而是给了账面数据最不能打的驱逐一个隐蔽属性，再给一个烟雾技能和无限鱼雷，让它们来履行潜艇的职责。

无比低调，却拥有着毁天灭地的能量……虽然潜艇在动作射击游戏中的出镜率极高，但戏份基本上是充当两栖特种兵的运输载具，或者是等待主角劫持的大型火力平台，纵然也能深入其内部一探究竟，但根本没有给玩家体验这种最“男人”的武器核心魅力的机会。

至于潜艇模拟游戏的金字招牌——“《猎杀潜航》系列”，在 2010 年同《刺客信条 2》一道推出第五代作品之后，便没有继续前进的步伐。就像经典电影《从海底出击》所表现的那样，海军健儿们在狭窄密闭的潜艇空间中忍受着无边的寂寞和恐惧抗争，在深海之中暗夜航行，无关战争的正义性，只为了自己的生存权拼死杀出一条血路，在历经千辛万苦逃出生天之后，却葬身在战斗机轰炸之下，意味深远又荡气回肠。这，或许就是个人英雄主义最后的归宿。



▲在《COD 现代战争 3》中被“三角洲”暴力劫持的俄国奥斯卡 II 型潜艇

秘密花园
最后生还者 第二部

作为 PS4 末期的“落幕大作”之一，《最后生还者 第二部》在延续前作故事的同时，将游戏的规模进一步扩大。抛开极富争议的剧情不说，本作在画面和细节刻画上依旧保持了顽皮狗的一贯高水平。在近乎于偏执的细节下，是一张张精美的设定图。接下来就让我们跟随着这些画师的画笔，以另一个角度来欣赏这个游戏吧。

文：三日月　美编：NINA

画师：Robby Johnson

Robby Johnson 是《最后生还者 第二部》的主要概念艺术家之一。他设计了游戏的大部分场景以及流程分镜。本作的大部分商业宣传图，包括玩家最熟悉的那几张，都是他来负责主要设计工作。



►西雅图的街机厅是一个风格很独特的场景，一方面这个地方反映了“旧世界”中日常生活的一部分：小孩子或者像艾莉这样的青年闲暇时会流连其中；但在末日中，这里却变得危机四伏——强大的巨无霸正等着艾莉的“大驾光临”。



◄虽然在序章中，乔尔与汤米的骑马同行只有数分钟，但顽皮狗还是为其设计了多个不同时间段的场景。

▼这两张图想必玩家们都非常熟悉，其表现出来的巨大反差可谓是过目难忘。就如同游戏中反映出的末世残酷一样——安逸的生活和近在咫尺的死亡往往只有一步之遥。





画师：Florent Lebrun

和 Robby Johnson 一样，来自加拿大的自由画师 Florent Lebrun 同样负责了不少场景以及流程分镜的设计。这位画师擅长描绘气势磅礴的自然场景，除此以外，自然环境和人造遗迹结合的场景他也非常擅长。因人类离去而“重获生机”的西雅图废墟无疑非常适合他发挥自身特点。



►在原本的设定中，西雅图有不少非常“值得一去”的地点，例如被赛菲亚特占领并改造的西雅图地标建筑：太空针塔。



▲在游戏中，玩家能看到西雅图体育馆被 WLF 改造成一个能够让大量人口居住、功能齐全的聚落。实际上 WLF 还围绕着体育馆建立了不少农场和居住点，可惜在游戏中只是一闪而过，很难给玩家留下太多印象。



◄岛屿上的三方大混战是本作剧情的一个重要转折点，熊熊燃烧的木制建筑也印证了人类之间战争的残酷。



►有不少设定图中的场景在实际游戏中并没有出现或者出现了改动，例如《最后生还者 第二部》最感人的情节之一：艾莉和乔尔的博物馆之旅。不过虽然形式不同，但给人的感动还是一致的。

画师：Ashley Swidowski

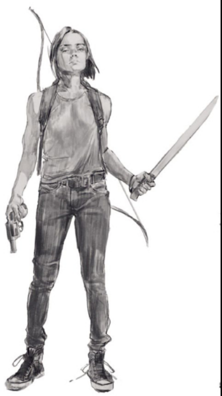
Ashley Swidowski 是顽皮狗的角色设计师，同时也是本作角色设计的主美。和顽皮狗的其他画师不同，她更擅长油画风格，这也使得她的原图看起来和游戏实际出品有较大差异，但即便如此，我们还是能从她的笔触下看出角色的特点。





▲艾莉、蒂娜和 JJ 一起居住在农场的情节是本作少有的温馨时刻，与此同时也使本作剧情的另一个转折点。在原本的设想中，游戏中有一段让玩家控制艾莉打猎的情节。从设定图中我们也可以看到，由于离据点不远，艾莉选择了更加轻盈的装备，但依旧不失干练。

◀虽然年纪变大了，但艾莉的衣着风格和前作相比并没有发生太大的变化，只是变得更加成熟而已。这与此同时也是艾莉在大部分流程中的衣着。



▲圣塔芭芭拉位于炎热的加州，于是当艾莉为了追杀埃比来到这里时，她也换上了更加单薄的衣服，但西雅图时期的衣着风格还是被保留了下来。



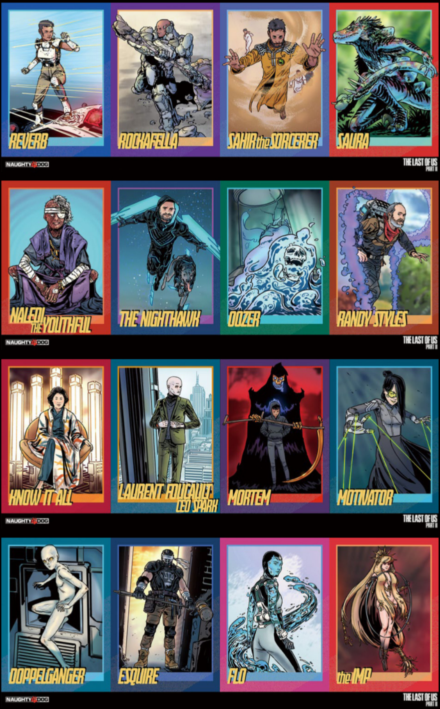
▶在创造杰西时，艺术团队的想法是打造一个具备领袖气质的正面角色。而事实证明，他的确是本作中少有的好人——关心朋友、敢于牺牲自己、忠诚、善战而且时刻保持头脑清晰。（画师：Hyoung Nam）

画师：Hyoung Nam

作为顽皮狗的老兵，Hyoung Nam 负责了本作除了几个主要角色以外的几乎所有角色和敌人的人物设计，大概这就是能者多劳吧。



▲感染者一直是玩家在本作中挥之不去的梦魇，它们的存在时时刻刻在提醒着玩家，在“《最后生还者》系列”的世界中，死亡其实近在眼前。（画师：Hyoung Nam）



▲这些只存在于《最后生还者 第二部》的超级英雄们成为了本作游戏中最格格不入的“角色”，但这也正是其有趣的地方。



▲赛菲亚特有着自己的独特哲学和理念，这能从他们的衣着和外表中看出来。他们身穿雨衣是因为其居住在潮湿的临海区域，而短发（甚至是秃头）以及脸上的疤痕则是他们信仰的体现。值得一提的是，疤痕最后改成了从嘴角延伸至耳朵的版本，和上图有较大的区别。（画师：Hyoung Nam）

画师：Paul Reinwand

在本作的美术团队中，Paul Reinwand是非常特殊的一员。他负责的内容既不是角色，也不是场景，而是游戏中的收集品——收藏卡。



►更多精彩内容，尽在官方中文版艺术设定集。

探究《最后生还者 第二部》叙事机制的成就与败笔

文：王写写 编：稀饭 美编：NINA



注 1：本文包含严重剧透，想亲自体验的朋友建议停止阅读。

编注 1：本文为 VGTime 网站《最后生还者 第二部》的众评征文中获得推荐的 12 篇文章之一，在征得作者同意后，我们将其刊载在本期的《游戏·人》，分享给各位读者。

编注 2：本文仅代表作者个人观点。



0. 引子

要系统评判《最后生还者 第二部》是困难的。这是一部矛盾的作品，既彰显了顽皮狗的技艺和成就，也能察觉到设计编排上的犹疑不定。它有不少杰出之处，也暴露了难以忍受的缺陷。仿佛由天使与撒旦共同铸就，精美而畸形。更因其极具侵略性的剧作，导致那些强大的表现力、流畅的玩法和鲜明的艺术风格被彻底无视。大胆的突破与想当然的惯性思维，缠绕成不协调的双螺旋，引起前所未有的争议。

对我而言，《最后生还者 第二部》是半身不遂的杰作，是卓越与平庸的共生。在这种卓越的对比下，平庸也被进一步放大。它存在着内部结构上的冲突，并且驾驭复杂主题的方式既冒进又保守，使我在游玩时夹杂着兴奋与失望。我理解一部分玩家欣然接受这种跳跃与颠覆，并为之潸然泪下；也理解另一

部分玩家愤怒于对角色命运的安排、反常规的形式、以及预设的结局。无论如何，亲身体验所带来的感受都是有价值的，而评论之间的巨大反差，也间接印证了作品本身蕴含的不可调和的矛盾。

造成这种局面根本原因，是一系列剧作层面的瑕疵，导致复调叙事结构对主题表达的失效。复调结构不是原罪，它长久以来被用在无数影视和文学作品中，反复证明了有效性和独创性。但是游戏因为有主观视角（玩家）的存在，是基于互动逻辑的，复调叙事并不常见。曾经，这种结构只寄居于实验性独立游戏和一些 Galgame 中，通过玩法或文本产生某种新意。而对于 3A 规模、电影化线性叙事游戏而言，复调叙事是一个难题。它天然有一种非线性的间离感，理论上与主观代入存在冲突，很容易让流程脱节。更别提要将两个完全对立的视角进行弥合，实属难于登天。这还不包括考虑双视角的不平等性，以及创作者所选取的主题、形式和风格。总的来说，本作在打破这种常规中已经成功迈出了一步，本来能创造真正的伟大，却在半途折戟沉沙，令人惋惜。

《最后生还者 第二部》的叙事并非全程处于崩溃，对我来说，它仍然持续性地提供相当充沛的情感体验。遗憾的是，正是诸多瑕疵互相聚拢重叠，使这段体验变得离散。至于如此转变为什么没被广泛认可，至少这决不是虐死主角、宽恕仇人这么简单，背后有更为深刻的动因。因此，在深入剖析结构导致的诸多问题之前，我想我们有必要拿本作与前作进行纵向比照，回望前作的价值和意义，才能更好地审视这部作品。



▲一款丰富而矛盾的游戏。

1. 珠玉在前，枷锁在后

7 年前的《最后生还者》成为游戏史上的璀璨明珠，在玩家心目中有无可比拟的神圣地位。彼时，电影化游戏蔚然成风，但仍属于草创阶段。那时常见的是《COD 现代战争》《蝙蝠侠阿克汉姆疯人院》《死亡空间》这样继承自传统电影类型套版和奇观叙事的游戏。在顽皮狗进军 3A 领域之后，同样也在炮制着这样的套路货：根植于印第安纳·琼斯模式的《神秘海域》。这些受人欢迎的作品，都将娱乐指标放在首位，不追求什么严肃性。到了本世纪的第二个十年，图形技术强有力的发展，真正意义上撑起了游戏设计中的所有表达方式，创作者的意图更加自由，影像表现力也被提升到令人信服的高度。此时，《最后生还者》的横空出世便是一种历史必然。

顽皮狗的这部划时代之作，标志着电子游戏开始利用虚拟镜头和控制器，向人类的心灵深处进军。它不再是纯粹的快感机器，而是可与其他大众艺术媲美，触碰我们精神层面那些难以言说的东西。也许有些人会疑惑，在《最后生还者》之前，也有不少伟大的电子游戏涉及到了形而上的话题，比如《异域镇魂曲》和“《地球冒险》系列”。的确没错，然而《最后生还者》的开创性意义在于，同样作为影像作品，它拟用了曾经仅属于电影的时空观和调度技巧，完成了超越（绝大多数）电影的情感体验，所谓“以其人之道还治其人之身”。不言而喻，这种超越离不开游戏的互动机制。正是这关键的一点区别，使得它虽然本质上遵循电影理念，却在体验上截然不同。



▲《最后生还者》拔高了电影化游戏的标准线。

电影化游戏这条路的建立，是基于互动影像天然的自洽性。要知道，人类的艺术表达方式和审美观念，在千百年的进化中已经完全成熟。电子游戏作为后生小辈，站在文学、戏剧、音乐、电影等巨人的肩膀上成长速度极快，因此并未呈现出传统艺术形式的线性历史进程，更近似于模块化的发展。电子游戏是影像艺术的分支，影像的鼻祖是电影。而电影经过 125 年的演进，从一片空白到丰富多样，基本上所有美学上的可能性都被填充了。从最开始的日常纪录，到马戏团杂耍，再到虚构叙事，电影路过戏剧、文学、绘画与建筑，一路上借鉴并改造，猛然发现原来自己可以对时空进行重构，才最终确立了不可取代的个性。

那么，留给游戏可探索的还剩什么？《最后生还者》给出了自己的答案。它在艺术成就上可以对标成《公民凯恩》。在这之前，许多人思考这样一个问题：如果将游戏做的很像电影，意义何在？只是对传统影像艺术笨拙的模仿，还是能展现出完全不一样的情境氛围？彼时图形技术虽已足够瑰丽，但仍然不可能对抗真正的摄影机镜头。而此时的电影，早已脱离镜头的物理性表达，内化为某种对人类精神和抽象问题的探索工具。大量的哲学问题、美学问题、社会学议题和对终极命运的思辨，

通过电影不断孕育发酵，爆发出令人震惊的成果。而《最后生还者》的成功，得益于内敛沉稳的叙事氛围，颇具独立电影韵味的戏剧余韵，以及出色的人物关系描摹。它让游戏制作者树立了这样的信心：电影化游戏绝不是对电影的拙劣拟仿，也不是对现实的蹒跚复刻，而是建立在交互行为之上的一种自洽的表达系统。这一类型将带来有别于电影的独特体验，有潜力勾勒人类的精神层面。因为交互的存在，甚至可以染指电影难以触及的美学领域。

乔尔和艾莉的故事如果放到电影中，就是一个相当普通的后启示录文本。我们看过太多类似作品：《行尸走肉》《人类之子》《邮差》《我是传奇》……随便哪个在格局还是深度上，都比《最后生还者》要成熟。这款游戏大的框架，无非也是常规的公路片叙事，老少配的人物设置也并不新鲜，游戏的叙事焦点很集中，就是乔尔和艾莉的故事。途中遭遇的各路人物，也是为了扩充叙事广度，渲染世界观，将内核指向极端处境中的复杂人性。再加上变异者的存在，以及对旧世界残存留恋和向往的幸存者们等等，所有这些要素都很老套。然而游戏引导玩家与角色共历这段旅途，控制器是玩家与角色的中介，进而形成能动性的感知过程，产生心理上的认同与代入。于是一个稀松平常的故事，在游戏的互动机制下，焕发出了崭新的生命力。



▲乔尔和艾莉的旅程牵动了无数玩家的心。

游戏是多媒介叙事的代表，电影化游戏更是如此。精致的过场动画是这一类型的特征，此时我们就需要放下手柄被动观看，这是电影媒介跨入游戏媒介的叙事方式。当实时演算的表现力跃进，媒介的界限也开始模糊，玩家可以在演出中通过QTE 简单介入。《最后生还者》也不例外，它内含大量的过场影片和 QTE 段落，但顽皮狗慎重考虑了游玩和观看的逻辑关系，因此每一次播片和脚本几乎都是对之前玩家 / 角色行为的精准反馈，几乎都有着节奏上的必要性。另外，电影化游戏看重作品本身的表达，因此仅施予玩家有限的自由，这种设计的合理性在于保护表意系统的完整。《最后生还者》也是这样的封闭文本系统，玩家只能参与故事，配合演出，而无权干预故事走向。但因为我们可通过操作器介入，产生临场感，因此即使与电影一样，叙事方向是预设好的，但通过操作与人物心境达成一致后，玩家就会产生有别于看电影的感知性认同，从而满足对叙事快感的要求。

这些优点其实都继承给了《最后生还者 第二部》，并且因为结构的革新而更加精进。本作的设计思路本质上与第一部并无区别，但在方方面面都有意抵抗着前作的既有印象。叙事结构，氛围调性和整体立意皆如此。《最后生还者》虽然给予顽皮狗巨大的声望和财富，但同时也为开发续作戴上了枷锁，或者说是一种诅咒。人们一厢情愿地盼望经典重现，但任何艺术创作都是偶然性与必然性的综合。一部作品大受欢迎，不仅有创作者自身才华和能力的体现，更多也受到时代语境、审美趋势、社会文化和意识形态各方面的影响。前作恰好在类型电影、互动叙事和主流审美三方面找到了平衡点，但这个点是不可控的变量，再高明的大师也无法次次把握。

事与愿违，更加复杂的《最后生还者 第二部》未如预期那般取得一致好评。某种程度上，本作的命运在泄露和爆料中就已经注定。而游戏试图表达的核心主题，也与它所引起的争议形成呼应，弥合成一个巨大的场域。我也许不可避免地会提到这些事件的影响，但无意深究顽皮狗这家公司种种的争议新闻，它们不是本文讨论的重点。另外，为保证行文准确，我仍将之视为顽皮狗团队整体的作品，而不会妄自揣度 Neil Druckmann 个人的创作动机和种种传闻，无论这些是否由他一手造成，本文不在这方面做任何考证。



▲顽皮狗也许面临着困境，但仍是业内最顶尖的公司之一。

当代解释体系的崩溃，令我不得不花费如此篇幅去重建讨论的语境。之所以详细描述前作的意义和高度、阐释电影化游戏成立的内在逻辑、并回望影像美学发展的反冲与延展。就是因为《最后生还者 第二部》与其他大型制作一样，映照出一部作品背后蕴含的历史演变、文化思潮、美学理念和互动设计的沿革及影响。续作远超前作的复杂构造和影像表现力，按理说应该带来一场全新的奇异体验，为什么却遭到大量抨击和抵触？为什么口碑产生了世所罕见的分歧？而我们应该如何去正视它的内在机理？如何反思它和它所引发的现象？现在，是时候进入正题了。

2. 复调悖论

《最后生还者 第二部》抛弃简单明了的公路叙事，采用了繁复得多的复调叙事结构。吊诡的是，游戏的优劣全部来自于此，结构本身在这个作品里形成了一个巨大的悖论。

戏剧创作中大致有三种结构：古典戏剧结构（三一律），旅程结构（西部、冒险、惊悚），螺旋结构（悬疑、犯罪、爱情）。其中复调叙事属于螺旋结构。这个词来自音乐，指两个或两个以上的单独声部同时展开旋律，在共同组成紧密而完整的乐章同时，也保留了各自声部的独立性。这个概念首先由巴赫金从

音乐挪用到文学领域，用来描述陀思妥耶夫斯基的小说技法，而后又被引入影像叙事的研究中。电影界的复调结构很常见，例如《罗生门》《大象》《敦刻尔克》等等。而像《罗拉快跑》《土拨鼠之日》和《明日边缘》这样展示时间循环律的故事，既是典型的复调结构，同时也是真正意义上的“游戏改编”电影。

游戏界最广为人知的复调叙事是《生化危机 2》，只不过其并非内嵌在文本中，而是作用于系统设计。不管你是当年买了双碟，还是通过重制版来体验，总之里昂和克莱尔在一同陷入浣熊市恐怖之夜之时，也有着各自不同的经历。广义上的复调叙事，还存在于一些具备合作模式的第一 / 第三人称联机游戏中，比如《劫薪日》《彩虹六号 围攻行动》《幽灵行动 荒野》等，每一场对局或合作也是由数个玩家衍生出短小的复调叙事，只不过它是实时随机的即兴叙事，与预先编排完整的剧本叙事不同。这里遇到一个新问题：在互动文本中“客体行为”是否可被定义为叙事？这个问题以后再去讨论。



▲《生化危机 2》是典型的复调叙事。

需要强调的是，复调结构与多线叙事同属于非线性叙事，二者有相似性，但不能完全划等号。复调结构有多中心，多角度，非全知全能的叙事特征，强调不同视角，不同立场并置在同一事件中所激发的连锁情境，并且常常是共时性的，即不同叙事线的时间交错进行、大致对应，空间也较为固定。多线叙事同样是多中心，多角度，但不一定非全知全能，同时不强调事件的统一和共时，叙事时空更加灵活。电影《纳什维尔》是典型的多线而非复调，它只将各条线索合拢于结尾的刺杀事件，但叙事过程很发散。像《GTA5》勉强算复调结构，三位主角虽各自产生交集，但大部分时间段并无显著对应关系。再加上开放游戏的特性，玩家可自由选择任务顺序，《GTA5》严格来说不具备任何单一的叙事结构。

《最后生还者 第二部》从结构而言，无疑超越了前作的深度和广度，让作品的复杂性提升了好几个档次。整个故事的建置从仇恨开始，中间大篇幅描述两位主角的复仇循环，结尾则将复仇行为引向反义。复调结构将整个游戏分成两大部分，四幕剧的格式。开篇到乔尔之死为第一幕，艾莉西雅图线为第二幕，埃比西雅图线第三幕，圣塔芭芭拉和农场构成尾声。两大部分也就是两条故事线，两个人物互为对立阵营正反视角，并行放置四幕剧之中，时间相互呼应，事件紧凑交汇。整部作品围绕杰克逊市 - 西雅图市 - 圣塔芭芭拉的大型复仇事件展开，艾莉的旅程将依次遇到乔丹、诺拉、欧文和梅尔，而埃比的逃亡也将以同样的顺序与他们碰面。两条线的空间高度统一，各自事件的时间差也被圈定在几小时之内。



▲《最后生还者 第二部》有着更为严肃阴暗的立意。

同时，在复仇目的之外，艾莉线具有一个独立动机并展开叙事：寻找汤米；埃比线也有独立动机展开叙事：拯救疤脸帮姐妹……姐弟。这两部分故事与对立阵营的视角毫无关系，甚至顽皮狗为了隐藏线索，在第一次推进到剧院对峙时，玩了一个叙述性诡计，刻意将勒弗放在镜头之外。结合顽皮狗前期宣传从始至终隐瞒游戏流程的真相，要不是突发泄露事件，全世界玩家只能在发售后才知道埃比如此吃重的戏份，也许会引发更强烈的蒙骗感。可见顽皮狗有多么重视这次结构上的把戏。总的来说，本作的剧作思路非常清晰，具备相当的内容深度和表达强度。但恰恰是这种过分追求形式结构，不惜宣传期极力隐瞒真相的做法，也为大众的强烈反弹埋下第一个隐患。

不仅是故事进程上的一致性，顽皮狗在人物性格、关系和场景空间等方面也进行了高度的对应设计：博物馆 VS 水族馆，太空梦 VS 恐高症，蒂娜怀孕 VS 梅尔怀孕，杰西的死 VS 曼尼的死，而艾莉和埃比还都深陷于淡淡的三角恋纠葛之中（可以再加上玩法上的潜行流 VS 战斗流）。可以意识到，两人几乎是一体两面，互为镜像。可见，《最后生还者 第二部》的复调结构简直工整到不能再工整了，当是很好的一本编剧教材。对于玩家而言，在一款电影化 3A 大作中看到这样较为新颖的结构，无疑会带来更多的叙事快感，至少比第一部简单的公路叙事要更具观赏性。然而，也正是因为这种过于工整的设计，过于追求结构上的转折与对称，为游戏的叙事节奏埋下了第二个隐患。

米兰 · 昆德拉关于复调有一段脍炙人口的论述：“伟大的复调音乐家的基本原则之一就是声部的平等——没有任何一个声部可以占主导地位，没有任何一个声部可以只起简单的陪衬作用。”而复调叙事中的各条线索应该“缺一不可，相互阐明，相互解释，审视的是同一个主题，同一种探询”。《最后生还者 第二部》的复调结构到底哪里出了问题，恰恰就藏在昆德拉的描述里。

昆德拉本质在赞赏复调的结构美。而影像利用蒙太奇语句，在不破坏真实感的前提下，肆意重组时空，又赋予了复调更强的叙事张力。它打破日常经验下的时间观念和因果关系：我们在现实生活中不可能重复经历不同时空的同一事件，更不可能先得到结果，再制造原因。复调结构弱化了这样的惯性逻辑，为的是追求更为精确的心理逻辑。

心理逻辑是情感传递机制的基础，是个体感受产生共鸣或差异的原始驱动。复调结构的合理性和积极意义，体现在对观众认知过程的把握。心理学证明了正常人类思维的跳跃性，是思流和顽念之间的某种中间状态。而这种辩证性的思维关系又

体现在突发、奔涌和各种纠葛之中，因此认知活动（审美）存在于思维跳跃和固定观念这二者之间。复调结构正是通过重构时空次序，背叛固定观念，进而穿透对物质世界的表层描述，直抵观众的思想层面，正如绘画已经脱离对形似的追求，关注人类更为抽象的感知方式那样。《最后生还者 第二部》也试图通过复调结构的复杂性，将游戏叙事推向更高层次。



▲游戏试图通过各种手段渲染人物内心。

本作在深层的感性部分，复调结构已稳固成立，可以合法地主导整个叙事文本。但越往上延展，就出现了越多的问题。顽皮狗忽略了两个关键点，导致没有对复调进行合适的改造，进而变得残缺。第一点是互动心理逻辑与叙事心理逻辑的区别，前者关注玩家在应对高强度刺激（激励 / 惩罚）下的行为反馈与情绪导向，而后者使玩家有一层心理距离上的安全感做保护。第二点是昆德拉叙述的复调特征：声部平等，相互阐明，相互解释，同一主题和同一探询。这几个要素《最后生还者 第二部》从始至终没能建立，只是做到了表面的对称性。一方面，复调结构让作品文本具备更多可读解性，并提供转折。另一方面，游戏对玩家的心理投射做出了严重错误的判断，导致感知层面的割裂。本来可能成为创举的手法，却因为运用失当，反而有些阻碍了认同和共情。

《最后生还者 第二部》因结构而产生的断裂，指的不是艾莉线和埃比线的断裂，亦或四幕剧之间承接上的断裂，而是叙事文本与客体（玩家）认知上的断裂。这种断裂甚至让故事呈现出毫无必要的多义性。也就是说，游戏的文本意义和叙事价值的多寡，很大程度上取决于你是将它视为一场暴力血腥的复仇，还是与前作一样描绘不同人性的后启示录故事。前者意味着你将倾向于一方立场，那么另一方的视角对你而言就失去意义，并且存在严重的跑题现象。后者意味着你已经凌驾于题材之上，对叙事曲线的预期超越了对人物命运的牵挂，因此能更自在地体会剧情，却不免让主题显得有些失焦。

如果将《最后生还者 第二部》当做一个常规的后启示录文本，那么它优秀的悬疑性就会浮出水面。本作在叙事上不仅将事件 / 情绪化为驱动力，同时也刻意利用悬念作牵引力，整个旅程也是揭晓谜底的过程。这些悬念与情节无关，而是直接指向人物心境，是情感上的悬念。随着剧情展开，你的注意力也会被后启示录题材中的废墟景观、死亡意象、变异生物和命悬一线的战斗所分散，人物的命运依然是你关注的重心，但不再是唯一。你的代入感来自这个世界，而非单一角色。如此一来，那些对关键之处人物选择的困惑和不解，也将大幅度消解，甚至心理上得以接受。



▲本作的叙事驱动力是情感悬念。

游戏的整个故事流程，包裹在两个巨大的情感悬念中。第一个悬念针对艾莉，金发肌肉女是谁？为什么要杀乔尔？这两个问题与仇恨的怒火交织在一起，驱使她展开行动。第三幕的埃比线是对此问题的回答。第二个悬念针对玩家：乔尔与艾莉处于何种关系状态？艾莉的复仇行为是否带有悔恨？这个悬念从第二幕开始叠加，直至结局抛出最后一个问题：艾莉为什么宽恕仇人？结局反情绪的编排是否合乎情理，决斗时闪过乔尔的真正作用，这一切心理上的谜团也将在农场的终章揭晓。于是，两个情感悬念构成游戏的潜文本，形成复调结构的稳固根基。

若把《最后生还者 第二部》视为一部复仇故事，那么它将更具张力，但所有的剧作问题也凸显。首先，乔尔的死将使玩家受到剧烈的情绪波动，以至于我们本能地会怀疑死亡的合理性。而艾莉踏上西雅图土地的那一刻开始，跳脱感也会越发明显。但这些仍算不上难以忍受的弊病。最关键的是埃比线和结局部分，因为我们决定用一种更窄的角度进入故事（非贬义），因此乔尔之死成为叙事流程的唯一动机。于是艾莉复仇之路上的犹疑和懊悔，以及内心的焦虑和煎熬，因为缺乏反应时刻，就不足以消除乔尔死亡所带来的驱动。而埃比线本应成为扭转情绪的关键，却也因羸弱的情节而无法对抗这一动机。于是，这些玩家心理上无法自在成立的情节，就会对故事走向形成抗拒。

这也间接导致了正反视角串联上的断裂感，也就是“声部不平等”。艾莉作为一个有前史的人物，作为一个已经被玩家充分了解并喜爱的角色，起跑线一定在埃比前面的。何况埃比还是绝对意义上的敌人，与艾莉有着不共戴天之仇。如何弥补这样的差距？一定要从结构和手法上做文章。遗憾的是，埃比线没能阐明复仇事件所引发的一系列心理问题或外部关系的滑



▲双主角的声部不平等。

坡，反而仅仅描写了一个常见的反抗 - 营救 - 逃离的故事，可谓完全偏题了，既没有与艾莉形成“相互解释”，也没有做到“同一主题，同一探询”。至此，结局成为压垮情绪的最后一根稻草，结构上的“良苦用心”全部泡汤。

除此之外，本作的复调结构还存在其他技巧性上的弱点。首先，艾莉和埃比两条线，全部按照“追查 - 战斗 - 结果 - 回忆”的次序演绎，使得二三幕里每个序列段都相当雷同，结构上缺乏弹性。刚开始这样的手法还让人兴奋，何况第一段回忆就是可媲美“长颈鹿时刻”的“太空舱时刻”。但第二遍第三遍，直至结尾都是同一种路数，势必显得重复而单调。这是剧作过分追求工整的对称性所导致的，是剧本在惯性思维下想当然的结果。顽皮狗显然应该在复调中插入更多变奏。

最后一个更深层的问题，来源于顽皮狗暴露于文本背后的矛盾心理。复调结构天生有一种反类型的特性，它故意玩弄传统的时空观念，违背人们的日常经验，背叛既定的因果关系，自带嘲讽古典主义套路的意味。《最后生还者 第二部》嵌套于这样的结构中，必然也就承认了自己的反类型气质，但它的立意又是根植于非常传统的类型价值观。它不像《通天塔》那样悲天悯人，也没有《低俗小说》的黑色幽默。《最后生还者 第二部》是一个情感上特别“正确”的故事，看似暴力黑暗，实际上还是宣扬普世价值观。即便它的结局氤氲着延绵思绪，但表现形式没能给予主题什么帮助，许多情节的展开也都是常规的类型模式，难以匹配结构上的叛逆性。它本应该借用结构优势，构建出更残忍、阴暗、压抑的情境，突出人性之间不可理喻的巨大鸿沟，但终归还是太温和了。

然而，无论我选择何种切入点来体验故事，还是能感到艾莉线丰满的完成度。不管把这条线放置在复仇的主题下，还是关于救赎的后启示录文本，艾莉线都能很自洽地融入进去。当然，这不代表它没有瑕疵。不管怎样，本作涉及到艾莉的部分，都维持了高超的叙事水准，情感细腻充沛，戏剧张力极强。其中的事件编排、人物弧光和心理描绘都很精彩。但一换到埃比，立刻产生极大落差。埃比线作为后启示录故事，在常规套路下也就是中上等水平，很难说会具备多少感染力，而作为复仇主题也不能形成很好的呼应，人物曲线之陡峭生硬，令其性格转折不具说服力，并且离题万里。在下一节，我将详细分析艾莉线和埃比线各自的优点与缺陷。

3. 艾莉线：瑕不掩瑜，精彩绝伦

行文至此，有必要让一位大家熟悉的“老朋友”登场了：叙事失调（Ludonarrative Dissonance）。

这已经不是一个多么新颖或高深的概念。叙事失调定义了电子游戏中游玩行为与叙事表达的不连贯性。它由 Clint Hocking 最早用在描述《生化奇兵》中游戏机制所鼓励的事情与叙事理念相悖的现象。随后该词风靡游戏界，并开始被滥用甚至误解。不管怎样，叙事失调在电子游戏中无处不在，是游戏设计领域最大的难题。

也许是因为这种现象太过普遍，许多玩家下意识地予以忽略，而有些人甚至主动从失调中获得乐趣。《古墓丽影》里约拿在悬崖上向劳拉伸出手，劳拉本应该立刻抓住爬上去，但有的玩家刻意等在原地，就是想看看他一直伸着手会有什么反应。他会不会发酸？会不会冒出什么台词？会不会把手缩回去？《刺客信条》里阿泰尔和导师正在对话，但你却控制他蹦蹦跳跳，甚至拔出武器乱砍。虽然游戏系统会阻止你砍伤友方，但这段过场的氛围和意义已被摧毁。



▲《生化奇兵》成了叙事失调的典范。

叙事失调证明了互动机制必须具备自由度，但当设计者想要做出表达时，却难以调和玩家行为的可能性与叙事演出的冲突。只有极少数的游戏认真考虑了这一问题，比如《风之旅人》和《时空幻境》，都通过弱化了具体的故事文本，利用玩法本身引导叙事。还有一些作品反其道而行，利用叙事失调来凸显主题，比如《无人机》（Unmanned），游玩部分与叙事部分形成极大的矛盾，正是为了表达战争对人的异化。但是当游戏有着明确的故事外壳，或者准备运用电影化手法时，玩家的行为就必须被限制，否则将破坏核心内容。过场动画是最直接的解决方案，但这不是属于游戏的表达方式。其次是脚本演出，玩家仍然能进行控制，却只被限定在极小的范围内，强制拉回镜头或禁止场景互动。在我的印象中，这些年只遇到一款游戏近乎完美地解决了这一问题，真正通过互动机制和视听手段完成了一个具体故事——那就是《伊迪丝 · 芬奇的记忆》。

顽皮狗是叙事失调界的标杆。《神秘海域》里德雷克善良有爱，勇敢正直（人物弧光），却杀人如麻，毫无悔意（游戏机制）。《最后生还者》有限的解决了这一问题，但在某些过场或与艾莉合作的段落中，依旧存有破绽。而第二部因为争议性的故事，导致叙事失调成为遭到批评的原因之一：艾莉在第一部中虽也有爆发时刻，但本质上不具备像样的战斗力（也许 DLC 例外），却在本作对 WLF 和疤脸帮毫不留情，杀人技巧之娴熟不亚于训练有素的军人。也许杰克逊的四年让她练就了消灭感染者的丰富经验，但在面对人类时的残忍似乎只能用愤怒来解释。而手刃无数敌人之后，给艾莉造成心灵震荡的只有诺拉、欧文和梅尔几个关键 NPC 角色，即便这次敌人都有了名字，似乎也没能影响艾莉杀敌的快感。而因为 AI 的变化反应仍然不够生动，只是让敌人台词多样了一些而已，因此玩家也很难产生对娱乐化暴力的反感。如果抛开叙事失调，单从人物弧光而言，结局处理是没有问题的。但如果那时你想起了布满全程的尸体，出戏在所难免。

同样的叙事失调问题，也出现在艾莉和蒂娜那些非战斗的

探索过程中。乔尔死后仅用了一个悼念的场景，就跳到西雅图第一天。顽皮狗非常喜欢给玩家安排 NPC 同伴，绝大多数时候不多不少就一个。队友的设计当然是很好的，不仅在战斗时能有所辅助，同时也可以通过路上的闲谈避免无聊，甚至填充人物性格。但《最后生还者 第二部》的违和感就出在闲聊上，毕竟它有着更加严肃压抑的主题，而非像《神秘海域》那样是浓度很高的好莱坞爽片。因此本作的闲聊，多数时候还是挺破坏气氛的。刚踏上西雅图时，虽然也会追忆乔尔，但两人更多聊的是超能力等轻松话题并对所见之物进行调侃。再加上西雅图上来就是开放场景，玩家需要消耗大量时间一边插科打诨一边探索，非常拖延节奏。这些本质都在消耗着表意系统的密度，阻断着感知和叙事节奏。这是艾莉线最令我不满意的地方。



▲这样的宽线性段落不如不要。

事实上，这样的转场在游戏中给出了解释。如果翻开日志，就会发现抵达西雅图已经是漫长旅程的终点。艾莉在日志中记录了一路上的点点滴滴，包括如何受到蒂娜的照顾，如何躲避危险安营扎寨等。其中写到比较关键的一句话，大意是有蒂娜的陪伴，一瞬间甚至忘记了乔尔，感到非常愧疚。日志部分似乎解释了艾莉和蒂娜为什么显得越来越放松，甚至能从只言片语中推测出蒂娜出于牵挂爱人的安危，旅途中可能想尽办法调剂心情，化解她的仇恨。但“忘记乔尔”这句话非常刺眼，其目的性过于明确，就是为艾莉对复仇态度的转变埋下第一层铺垫，但想到埃比可以数年如一日不忘杀父之仇，为什么艾莉这么快就有“忘记乔尔”的时刻了？

说到乔尔，就要讨论一下顽皮狗让他领盒饭的方式。我认为对乔尔死亡的处理，顽皮狗没有出现任何差错。在虚构的故事中，对人物命运如何安排，是创作者的绝对自由，无可指摘。而在原则上，如何具体处理人物，创作者应该考虑怎么符合剧作逻辑，符合角色性格和所处的情境，而非所谓的人气和地位。《最后生还者》的舞台是一个基于现实风格的后启示录世界，强调一种假定性的真实，基调也不是英雄主义叙事或主旋律叙事，不存在主角光环。而在后启示录文本中，死亡往往体现人理性的卑劣和非理性的野蛮，揭示极端环境下人性高尚一面的奢侈，以及非理性野蛮的常态。

身背血债的乔尔当然可以死的壮烈，死的勇猛，甚至死前在艾莉怀中说出一大堆遗言，但这无疑是一种过时落伍的烂俗手段。如现在这样毫无还手之力的被虐杀，恰恰更符合两部作品一直在力图构建的世界观：无论你闯过了多少关，战胜了多少敌人，只要犯过一次错，代价就是付出生命。也许我们可以从一些过场和回忆中推测出，他在杰克逊无忧无虑生活多年，似乎已不再那样警惕。但更合理的原因，就穿插在兄弟俩带埃比摆脱感染者的桥段里。事实上，乔尔的名字是汤米最先透露给埃比的，此时三人被大量感染者围困，必须合作才能逃命，自报家门是为建立信任。然而战胜一连串危机的时候，就是最容易疏忽的时候。此时，在埃比营地里，不管是梅尔等人的主动示好，还是乔尔的二次报名，都不重要了，结局已经注定。



▲死亡也是后启示录绕不开的元素。

这样的处理不仅给艾莉足够的动机开展故事，同时象征着顽皮狗与前作的诀别，当然，也会深深地激怒玩家。但它并不是一场戏剧编排上的错误，其因果链条已足够牢固，同时也扣住了系列叙事的调性。如这样“平淡”的死亡，在许多杰作里都出现过。科恩兄弟的《老无所依》，我们跟随老牛仔莫斯经历逃亡，躲避追杀，立场基本已倒向他这边。甚至片中佛挡杀佛的顶级杀手安东，在与莫斯第一次交锋后都铩羽而归。但最终，莫斯如何死亡连个镜头都没给，就跟路人一样闪过一次尸体的画面。同样还有电影《非常突然》，反转的结尾突然降临，不给缓冲余地，直接推翻了前面所有的情绪。同理，乔尔之死不是本作的短板，反而是很优秀的叙事转折。重点在于乔尔的死，对后面的叙事能产生什么样的驱动。

也许，把赛罗维纳酒店的剧情安排在西雅图自由探索之前，会让第一天的情感氛围更合理些。在我看来，艾莉心境的转变，是连接叙事的关键环节，日志中也记录了她的许多内心独白（和蹩脚的诗句），但是否将这些都藏在文档里，就见仁见智了，很多玩家容易忽略它们。得不到这些零碎的信息，也就更难体认艾莉的情绪流转。我认为这些独白，也许更应该放在过场演出中，摆在叙事的明面，偶尔提及即可。无论如何，艾莉的心路历程，本质是一段消解仇恨的过程，伴随着从“他们全都得死”到“复仇是否有意义”的终极思考。游戏这方面大致完成的不错，几个关键的情节点都有着动摇复仇念头的作用，从虐杀诺拉到杀死欧文和梅尔，自我怀疑是层层递进的。



▲艾莉在复仇的旋涡中备受煎熬。

另一个我比较不满意的地方，是艾莉线对几个配角的塑造。蒂娜是单纯的家属身份，在她身上我看不到什么个性的成长，她的行为方式一直是被固定的，而且在后面因为怀孕也不再外出冒险，戏份越来越少。她一路上的那些协助和玩笑，对艾莉情意款款的状态，以及农场挥泪劝说的段落，都是比较脸谱化的人物塑造，没有任何新意。作为乔尔的粉丝，杰西也仅仅是个龙套而已，他在本作中最有价值的时刻就是突然暴毙的时刻。汤米是乔尔的弟弟，本来有值得书写的地方，但与第一部一样，他最大的作用是引导后面的剧情，在给个主角行动的理由后，往往就又消失了。开头擅自出发，才能让玛莉亚放艾莉走。结尾登门拜访，又挑唆艾莉继续复仇——汤米本身也是个刻板角色。

不过整个游戏最精彩的几场戏，都出自艾莉线。博物馆回忆是玩家第一次与乔尔重逢，还是很吃情怀的，尤其是太空舱升空的场景，极致浪漫化的诗意表现手法将情绪推向高潮，是整部游戏最动人的魔幻时刻。回忆的结尾又导向艾莉对乔尔的心结：火萤，骗子。剧院对峙是游戏中戏剧冲突最紧张激烈的一场戏，不亚于结尾决斗。整个过场演出的镜头调度，台词设计和氛围渲染都相当到位，艾莉与埃比的第二次见面，也暗含着二人复杂矛盾的动机与目的。这场戏在埃比线重放了一次，组接到操控埃比对抗艾莉，也是一次巧妙的视角倒置。但这个手法本应带给玩家更强烈的感受，却因为埃比塑造的失败而功亏一篑。



▲太空舱时刻将被载入游戏史。

至于结尾决斗，可以说是游戏界最具表现力的结局之一。首先在造型设计上，仍然被复仇念头缠绕的艾莉，一路下来已经满身伤口，气喘吁吁。被蛇帮虐待多日的埃比，也是脱皮暴瘦，凌乱的短发显得憔悴不堪。此时艾莉选择救下埃比，不仅有自我怀疑的成分，同时也是因她的惨样产生恻隐之心。埃比在各种遭遇后，早已将往日纠葛置之度外，她有着新的牵挂：勒弗。这一刻，游戏暗示此时的埃比呼应了当年的乔尔，为了保护一个不相干的人而愿意付出一切，但我认为很牵强。在她们走到船边时，台词精准反映出二人的心境，艾莉仍然存有心结。但埃比拒绝了战斗。此时艾莉开始用勒弗威胁，实际意味着她再次站在了非道德的一面。于是，两个伤痕累累的女人，展开一场疲惫的对决。

这场战斗不提供爽快感，缓慢而迟滞。画面色调阴暗，镜头不安地抖动，均在表现两人早已丧失斗志，却仍强行挣扎的绝望。一个为了复仇，一个为了逃离。而当埃比咬断艾莉手指的那刻，艾莉的第一个念头就是她以后没法弹吉他了。弹琴这件事，是乔尔留给她的精神遗产。这个时候，游戏适时闪回乔尔弹吉他的画面，绝对是神来之笔。我本人在跟随艾莉一路上残杀乔丹、诺拉、欧文，“误杀”孕妇，目睹杰西死去和汤米残废，以及经历了短暂安详的农场生活和 PTSD 发作之后，已经能深刻体会到此时艾莉对埃比的报复，早已不仅仅是关于乔尔，而是一种执念，是被怀疑、否认和愧疚缠绕之后对自己的一个交代，也是为了消解负罪感催生的暴力发泄。而乔尔的闪现，是让她下决心放弃的最后一环。不仅是因为这个画面关联起之前所有的回忆，同时也在终章告诉我们最重要的那个信息碎片：艾莉试图迈出原谅乔尔的那一步，对两人的意义是多么重大。但一切因死亡戛然而止。艾莉在决斗的最后一刻，意识到的不是摒弃仇恨，也不是放过埃比，而是抛弃执念，做到真正的原谅自己。



▲最终艾莉本质上是原谅了自己。

我认为第二部中艾莉的故事，是饱满而自洽的，发挥出了顽皮狗高超的叙事水平。当然，它大量存在着叙事失调的毛病，但恰到好处且感染力极强的过场演出，几处巧妙的乔尔临死前的闪回镜头，足以勾画出艾莉挣扎而苦痛的情感，从而让我对她产生深切体认。结尾合情合理地完成了艾莉的内心成长，断指象征着这场复仇巨大而无意义的代价。那个憧憬着旧世界、迷恋很酷的玩意儿、爱讲冷笑话、有着天真而美好的幻想的小女孩，在经历了被仇恨反噬的迷惘与失落之后，梦想和乐观已随着一部分人性散去。最终，19 岁的艾莉将带着对乔尔的记忆，对世界的漠然和怀疑，以及残缺的人性，独自重新上路。

这是一个让我难忘的故事。

4. 埃比线：人物垮塌，内容偏题

相较于艾莉丰满的性格与成长，对埃比的塑造则乏善可陈，甚至在反复对比两条线的叙事水平之后，可以说埃比线是糟糕透顶的。

第一次操作埃比是杰克逊周边的暴风雪之夜，穿插在艾莉的序章之中。这段戏编排的非常无聊，同时因为我们对其陌生，不符合全程代入艾莉的期待，而会稍稍感到迷惑。而这段戏引出的另一个人物：欧文，也是一个非常脸谱化的角色。此时游戏并未暗示任何危机感，两人聊着一些有的没的就开始走路，

整个叙事关卡的设计单调平庸，缺少情绪的起伏和任何有意义的情境。后面在山头上看到杰克逊市，我们才能觉察到这帮人的目的，但也仅此而已，从始至终缺乏文戏的张力。

接下来就是一段逃亡，旋即被乔尔和汤米救出，最后反手虐杀乔尔。如果从乔尔的死来回看埃比的行为，无疑让这个角色显得相当冷酷残暴。再结合埃比后面大段的剧情，我们就很难理解她的处事原则和心理状态。也就是说，单看乔尔的死是完全没有问题的，他可以在刚刚救下埃比后就被她虐杀，一个农夫与蛇的故事。但与此同时，埃比看上去又不愿意伤及任何一个无辜者，因此放走了艾莉。而在埃比的西雅图三天里，她在玩家的操控下，似乎又变得心狠手辣，不留活口，这里是叙事失调所致。后面机缘巧合救下雅拉和勒弗，又突然恢复了一些善良仁慈，甚至在剧院因为勒弗那句轻微的劝告，第二次放走艾莉。但此时艾莉可是杀光了她的好友，甚至犯下了一尸两命的连环杀手，并非如开头那样完全置身事外了。自己父亲的旧仇可以铭记多年，朋友 / 爱人的新仇就不报了吗？埃比在原则和性格上的反复横跳，让我无法接受。



▲农夫与蛇的故事。

将埃比一上来置身于绝对邪恶的被排斥地位，然后再让玩家逐步认同她，本来是一个非常有创意的想法。但是因为埃比线全面的崩坏，让这成为空想。不光埃比的人物弧光有问题，游戏赋予她的经历也与仇恨这一主题完全无关，也就是前面所说的跑题。似乎救下疤脸帮姐弟象征着化解仇恨，自我救赎，但整个流程中哪怕连一句台词或画面暗示都没有，而埃比也并未展现出任何相关的情感状态。我想《最后生还者 第二部》根本上表达的，是两个心存善念的人，如何因末日世界所引发的种种仇恨纠葛，导致理性覆灭，又完成自我救赎的故事。这一点我在艾莉的身上能感受到，但在埃比这里完全无法体会。

按理说，顽皮狗应该要做的，是描绘埃比在以近乎兽性的方式完成复仇后，并未带来解脱，反而有一种持续的煎熬，类似释放黑暗面后的自我迷失。她也许会开始做噩梦，也许会产生罪恶感，也许对周遭事物的态度变得极端，也许同样会患上某种 PTSD。总之游戏应该聚焦的，是她内心的一部分是如何被这场复仇改变的，又在这种消极困境中，如何通过拯救疤脸帮姐弟而完成自我救赎。这样才能真正与艾莉线“相互阐明，相互解释”。但在流程中，我只能看到她杀死乔尔后，立刻恢复正常生活，如往常一样跟同事们打招呼，继续在战斗中杀得风生水起，继续跟自己的情人纠缠不休。游戏完全没有表现出她对复仇事件的一丝丝纠结，完全没有让埃比围绕仇恨这一主题做足够的文章，完全没有延展乔尔之死的戏剧性作用。这就让她两次放走艾莉的心理动机得不到落脚点，也没能建立起她本质心存善念，却被刻骨仇恨冲昏头脑的人格和状态。



▲“邪恶”的埃比没能成功洗白。

相反，埃比身边的配角，却还比艾莉那边更生动，更不像工具人一些。一个是梅尔，从与曼尼的对话得知，梅尔在杰克逊市事件后就很少与埃比来往了，显然是不认同埃比的复仇方式。但杰克逊那晚，梅尔又建议欧文不留活口，就很矛盾。按梅尔的说法，她似乎不认同的是埃比以折磨虐待的方式完成复仇，而是应该干脆一些。实话讲，这就是典型的好莱坞惯性思维下的幼稚价值观输出，好像人道主义消灭就显得很人道了一样——与其对应的是“枪毙都算便宜他了”。无论如何，至少梅尔看上去对复仇事件是有所反思的。

欧文则是整个游戏里相对最丰满的新人物，虽然也很脸谱化。他是埃比线中对乔尔之死触动最大的那个，也有着很清晰的行为逻辑。通过对话我们得知，欧文从杰克逊市回来后，开始频繁出任务，很多没人接的订单他都接，似乎这个人将自己沉浸在了不顾性命的暴力旋涡中。最后，他在面对一个将死的疤脸帮老人时，却击杀了同伴。我有理由相信，那一刻他想起了杰克逊的夜晚，导致道德上的短暂崩溃。我们不知道欧文在之前杀过多少人，但至少从杰克逊事件中可以看出他内心的良善，比埃比多得多。他是当晚唯一一个极力阻拦将艾莉汤米杀死的人，后面也因为这场复仇真正改变了自己的心境，离群索居，甚至背叛阵营。埃比在水族馆找到欧文时，他的内心独白也反映了这些思绪。虽然欧文的故事都是间接信息，但他的人物弧光和行为动机比埃比要完整合理得多，真不如让他做第二主角算了。



▲一个小配角被刻画得更有血有肉。

目前埃比线的剧作存在巨大问题，导致这个新角色完全立不住。更何况她的起点要比艾莉低很多，必定要花费更大力气才能让玩家产生认同，从而完成复调结构的声部平等。但是顽皮狗就像吃错药一般，给埃比安排了一长段常见的公路冒险模板，遵循着“冲突 - 拯救 - 背叛 - 寻找”的故事原型，沦为普通的后启示录文本。这种叙事原型根植于《圣经 · 创世纪》的伊甸园故事：逃离。其实这样的故事很容易出彩，比如《逃离地下天堂》和《人类之子》。单拿出埃比线来看同样也算不错，但是放在《最后生还者 第二部》里，就会显得废戏连篇，跟本作的叙事动机和表达方向关联感很弱。我想看到的是她与复仇事件相互交织的心境转变，而不是从头开辟一个关于打破阵营壁垒，体现人性光辉的末世历险记。如今这样不明所以的刻画，还不如《战神》里奎托斯那句“你走上的这条路……复仇，不会给你带来平静”来的有分量。

另外，我也并不认为埃比线比艾莉线更好玩。整个游戏构建是顽皮狗的三板斧：动作、战斗、解谜。每一项都很轻度。游玩部分的底层设计应该来自于《神秘海域 4》，并且流程从始至终没有什么大的变化，无非是解锁一些新的武器和训练手册。解谜部分主要是保险箱和找路，上锁的门是非常过时的硬设计。动作部分加入了荡绳子和钻墙缝，效果也就那么回事。钻墙缝在某些高速逃跑段落中会拉近景别，稍稍提高了视听强度。战斗部分进化较大，也很有趣，场景设计非常有层次，地形复杂，再加上队友的存在，可以演化出无数种通关方法。《最后生还者 第二部》绝对是一个好玩的游戏，很流畅，很多样，只是一切玩法都在预料之中，并没有带来什么惊喜。更不会像当年 E3 预告片那样，给人一种超越本世代的错觉。

埃比线与艾莉线的推进方式差不多，也是过场 - 探索 - 战斗 - 过场，我并没在埃比线里感受到游戏性有什么显著提升，除了战斗风格的区别。艾莉属于敏捷型角色，技能和武器功能都偏向于潜行，弓箭很好用。埃比作为“金刚芭比”，自然更适合正面硬刚，技能和武器也都更偏向正面战斗。但是从游戏性和游玩节奏而言，我不认为艾莉线和埃比线有很大区别。艾莉有两场印象深刻的追车戏，而埃比的狙击关卡是这条线里最大的亮点。汤米作为埋藏在暗处的狙击手，给玩家以极大的压迫感，埃比和曼尼逐步逼进的过程紧张刺激，而汤米杀个回马枪，爆头曼尼的时刻也具备冲击力。另外，除了几个全程被脚本控制的段落，许多探索和战斗过程对叙事起不到推进效果。战斗不应该只是关卡，而应该像顽皮狗所承诺的那样，组成叙事的一部分。许多时候，我们赶路搜集资源，击杀敌人，其实并没得到任何实际内容，而是为了到达终点激活下一段叙事，在漫长的赶路中，游戏几乎没有插入叙事，节奏上就显得不够平滑。

不管怎么说，埃比塑造的失败，导致两条故事线的全面失衡。我们对她仅有的几次更为生动的了解，都来自涉及艾莉的部分。设想，在不考虑商业策略的前提下，艾莉和埃比的故事序列完全可以对调，先让玩家通过常规冒险叙事建立起埃比的人物性格，中段揭晓她医生女儿的身份并遇到乔尔，后半程才是艾莉的复仇之旅。甚至前期宣传仍然可以打障眼法，号称本作另起炉灶，新主角新故事，隐瞒乔尔和艾莉的登场，也比现在这样的预告片欺诈要实诚得多。在这样的复调结构中，情感悬念也依旧可以营造。但如果保持这样的叙事顺序，不如缩减埃比的戏份，或者把类似欧文的故事脉络融进埃比线中，方能达到“同一主题，同一探询”的目的。

因此，结尾埃比最能打动人的，反而只是她的外在形象了。前文已述，从艾莉的角度来说，结局中她做出选择的目的和心理活动已经体现得淋漓尽致。但如果从埃比的角度而言，这个结局只能让我接受，却无法打动我。我的接受更多来自于对叙事的渴求，对人物塑造的理解，而非被埃比这个角色触动，达成直觉性的体认。我想说的是，当这样一个冲突鲜明的主题悬



▲游玩与叙事虽然具有文本连贯性，但在结构上还是分的太开了。

置于此的时候，我们应该从人物和事件中得到多么极端的、曲折的、万劫不复的感受，才能消灭这种对立，才能让玩家真正体认到和解的必要性。顽皮狗想当然的选择了暴力渲染，我想这至少对埃比而言是不够的。暴力影像我们司空见惯，反思性已大大衰减，何况顽皮狗对暴力的呈现并无新意，远远达不到迈克尔·哈内克那种真正的深入暴力，解构暴力，批判暴力的境界。暴力的本质在于痛苦、恐惧和支配，本作仅仅呈现了鲜血与断肢，对痛苦和恐惧反而缺少提炼。



▲结果埃比的形象要比她的内心更鲜活。

游戏致命性的缺陷，还是源自正反双视角的不平等。《最后生还者 第二部》用了世界上最简单的复调结构：双声部复调，却实验性地将两个声部相反并置。在同一作品中容纳正反两方的视点，又希望得到玩家的双重认同，是一项极其艰巨的难题。甚至不少电影都对此持谨慎态度。多数经典的复调叙事，要么是不在乎观众是否能体认，单纯营造刺激而有趣的叙事本身，比如《两杆大烟枪》。要么是具有倾向性，分清主次，次要视角不仅建立起独立自在的形象，同时也在衬托主要视角，比如《暴雨将至》。大多数复调不展现纯粹对立的视角冲突，除非它本身就不期待观众的代入，更重视引起思辨。基于绝对分立而构建起来的多视角叙事，并能让受众充分代入的作品不是没有：《冰与火之歌》。将其中数个 POV 视点加以提炼，就是数个二元对立视角组成的集合。

按顽皮狗的说法，他们得到了很多对第一部控制艾莉的赞赏，因此决定在这一部加倍。这里又引出了两个问题。一是前作乔尔和艾莉是绑定关系，这种转换是顺滑的。而续作艾莉和埃比是敌人，所以要如何降低视点逆转带来的落差感？顽皮狗在这方面做出了值得鼓励的尝试，但想法仍然过于简单了。表面上，游戏运用无技巧转场，来实现两种视角的切换。从艾莉巡逻到埃比失眠，是以场景特征为基础的跳切。剧院对峙是通过视点汇集实现转场。最后一次转场来自埃比被蛇帮绑架的相似性事件。

三次转场在剧作上是站得住脚的，时空衔接也相当合理，问题在于，这次的文本不完全遵循戏剧性转折，而是由情绪驱动，但其中两处转场既没有体现视点的耦合性，也没有带来玩家心态上的转折。相比之下，剧院的切换无论是令玩家错愕（我居然要开始控制反派？），还是令玩家产生好奇（从埃比的视角面对艾莉会怎样），都成功制造了叙事情绪的转折。但杰克逊和圣塔芭芭拉的切换，并不具备任何情感张力。



▲剧院戏张力十足，但其他转场比较一般。

第二是分寸的把握，《最后生还者》只有少数时间控制艾莉，而正是时间的有限，才让我们念念不忘。也就是说，这种手法其实游离在主要机制之外，因此才会带来惊喜。而如果全程都平均分配两个角色的游玩时间，也就是成为了游戏机制的一部分，新鲜感很快就会过去，让人觉得也就那么回事了。

其实艾莉和埃比双线，许多角色的刻画也都非常脸谱化，是类型片中最烂大街的人物设定。这也是为什么我说本作有个反类型的叙事结构，却大量填充了过于通俗的类型化内容，导致有些不协调的缘故。蒂娜、杰西、汤米、欧文、诺拉、梅尔、雅拉、勒弗、甚至埃比都是特别脸谱化的人物，只有艾莉塑造出了更具吸引力的个性和内心戏。其次，两条线也都有着缺乏反应场景的毛病。什么是反应场景？就是乔尔死后艾莉从墓地到乔尔家的悼念段落。反应场景是常见的剧作技巧，为了在高潮事件后给观众一个情绪平复期或消化期。好的反应场景能让观众更加共鸣，同时可以调控叙事节奏，延长余韵。艾莉悼念乔尔的段落还是短了些，而后面杀完诺拉和梅尔，都只给了一个镜头来展现艾莉心态的动摇，太不够了。埃比这边更是没什么反应场景，该有的情绪都在刚刚出现后立刻消失在下一个转场中。只不过艾莉线的整体演出效果和剧作水平极高，几乎可以掩盖这些瑕疵。

总之，埃比线牵连出一系列问题：游戏叙事结构失衡，叙事失调被放大，人物得不到理解与认同，以至于成为导致结局颇受争议的直观原因。而结构与主题表达根本性上的脱钩，也在埃比线里暴露无遗。这是《最后生还者 第二部》最让我感到惋惜的地方，顽皮狗把所有筹码都放到一个神秘的人物身上了，却因为新人物这样那样的弊端，暴露出结构的严重缺陷，并拖垮了叙事节奏。



▲埃比的人物弧光非常不完整。

5. 电影化游戏的前路与困境

最后讨论一个比较宏观的问题：电影化游戏未来的方向在哪里？换个角度而言，《最后生还者 第二部》是否反映出电影化游戏所面临的共有问题？这也许关系到一些接受美学理论和感知心理学。实际上，目前国外的一些游戏论文，正在阐述电影化叙事所面临的问题和困境，更有甚者认为电影化游戏是一条绝路。绝路一词用的还是有些夸张，尤其在世代交替之际，更强的画面表现力将继续生产更多的电影化游戏，它远远到不了走不下去的地步。但是电影化游戏确实面临着诸多问题，这些大多是关于叙事失调的。如果不加以重视并解决，那么将让这一类型走向高度同质化的地步。

影像叙事往往讲究节奏。节奏从时间中体现。互动与叙事在本质上是两种迥异的描述时间的方式。游戏的互动机制体现在“行动时间”与“事件时间”的相连关系，而叙事存在于“事件时间”与“话语时间”之间。在这两组概念之中，“行动时间”与“话语时间”以不同的对应方式连接“事件时间”。电影化游戏的叙事部分一定是基于事件的，而叙述事件的行为，本质上运用的是“过去时”。但玩家游玩的行为是基于现实时间的，是“现在时”。在这里，时间不以自然规律流逝，而是当事件触发后才开始推进。于是，连贯性的叙事被拆解成一个个“叙事块”，需要玩家花费“行动时间”去激活。这就会导致节奏失控的问题，因为玩家有权力故意拖延时间，不去激活下一个叙事事件。

因此，电影中的“话语时间”由创作者全权决定，但游戏中的“行动时间”又将主动权授予玩家，导致“行动时间”成为孤立的存在，与“事件时间”脱节。于是，游戏作者无法全盘控制叙事节奏。电影化游戏在不同事件之间，其实有着一个弹性的等待范围。当一名生疏的玩家过于缓慢地推进流程时，这个范围将被瓦解，导致叙事中感知过程的断裂，同时也有“行动时间”被拉长而沦为垃圾时间的风险。

许多设计者因此加入 NPC 同伴，或者小型脚本事件来填充或加快“行为时间”，这也许是有效的解决方案，但却带来了新的问题，也就是叙事失调。有时是因为技术原因，有时是因为设计考量不周，漫无目的的对话和重复的脚本事件仍然会让玩家“出戏”。《最后生还者》的优点之一就在于台词设计，很好地描绘了人物关系的转变，而《最后生还者 第二部》的缺点之一也出现在台词中，上文已经提及，不再赘述。

另外，电影本质上制造的是“银幕幻觉”，通过视听语言，在二维平面上营造出三维空间的可信性。因为有蒙太奇的存在，电影叙事的本质是压缩、延展时空。而游戏提供的是“行为幻觉”，我们通过控制器抵达虚拟世界，人物的行为以按键的形式投射。如此一来，电影化游戏实际上兼顾了“银幕幻觉”与“行为幻觉”，二者共同构成了“叙事幻觉”，以实现沉浸式体验。但这种“叙事幻觉”实际非常脆弱，因为“行为幻觉”带来的最大效果是选择，而选择很容易将我们从沉浸体验中拽出来。我们在化身为角色陷入情节，面临选择的时候，有多少次是真正代入到角色心境之中，而非通过自我意识推测哪个选项更有利于过关呢？当脱离叙事文本进行理性思考的时候，玩家实际上就出戏了，“银幕幻觉”的消失即所谓的间离感。对于电影化游戏而言，沉浸式体验是主要追求的目标，因此设计者往往不给予玩家选择权，这就又导致“行为幻觉”意义的削弱。

电影作为一个单向度的表意系统，可以自如表达作者意图，不用担心观看者的破坏，也无需设计选择。但是游戏终归需要互动机制的存在，同时又要兼顾电影化的表达，势必会牺牲一方的诉求。要么是设置选项让作者意图退居其次，有损文本机制，要么是剥夺玩家的选择权保证叙事完整，有损互动体验。如此一来，玩家既是参与者的身份，也是旁观者的身份，既在有距离的审视，又需要绝对临场的代入体验，进而产生某种感知上的对立和分裂。总的来说，无论选择哪种策略，电影化游戏的“叙事幻觉”都很容易被打破。最有效的办法，是让玩家做出假想性的选择，也就是玩家与角色的心境同一，同时在叙



■问题 1：如何协调“行动时间”与“事件时间”？



▲问题 2：如何兼顾“银幕幻觉”与“行为幻觉”？

事时给予玩家虚假的选项。这实现起来太难了，需要极其高超的人物塑造能力，和对互动影像的出色把控力。

有些游戏通过在别的方面的加强，来试图突出“行为幻觉”的同时，不损失“银幕幻觉”。比如《潜龙谍影》就通过打破第四面墙，主动拥抱这种间离感，不失为提升游戏性和叙事性的创举。还有《战神》的一镜到底，彻底模糊了“行为幻觉”和“银幕幻觉”的界限，让体验显得更加完整。而上文提到的《伊迪丝 · 芬奇的记忆》才是真正通过游戏本身的机制出色解决了这一问题。游戏全程没有提供给玩家选择，但在不同视角的轮换中，通过旁白和情境进行“催眠”，让玩家真正做到与人物感同身受，人物各种拥抱死亡的决定几乎就等同于玩家的选择，是典型的假想选择。而几乎所有的“银幕幻觉”，都在“行为幻觉”的过程中完成了。但本作的经验不可复制，至少很难用在 3A 游戏中。

最后要说的，是一个不成问题的问题。许多人认为，电影化游戏与电影类似，是以剧情（叙事）为主的游戏，玩法其次，因此视频或直播也能带来同样的感受体验。这其实陷入了一种审美的误区。在我看来，没有任何一款游戏是为观看而生的。纵然一些竞技游戏、恶搞类游戏或刻意粗糙的 Low-Fi 游戏，都有意地向直播时代的可看性和趣味性靠拢，但这些游戏在亲自上手后，一定也与被动观看有着本质的体验差异。不少电影化游戏看似是“一本道”，玩家完全以参与者 / 旁观者的身份进入游戏的，但就像上文所述，“行动时间”和“行为幻觉”的消失，势必导致重要的一部分体验的缺失。相反，电影化游戏更注重沉浸式体验，也就是更在意玩家的“在场”。

视频与直播意味着我们与作品中间插入了一层中介，我们的肉眼是隔着“第二屏幕”去观看的，而非直接面对“第一屏幕”。“第二屏幕”直接过滤了本该有的亲身感受。我们在观看着他人的行为，他人的选择，他人的思路，而非通过我们自身的“触觉 - 控制”这一互动过程来进行，便无法做到真正的“在场”。视频直播更像一种“转述”行为，可以帮助我们了解信息，作为某种资料被总结，甚至是指导消费。我们得到了这些信息、间接经验和资料，可以对消费行为或亲验行为做出参考。因为无法与作品直接对话，势必将失去某种确定性的感受。而这种感受，是任何中介无法传递的。游戏的“在场”，在于屏幕与玩家通过控制器的二元链接，在于操控与触发，在于确切行为引发的确切情绪。



▲亲自操控艾莉抡击别人脑袋，带来的是对暴力行为的切身感受。

这些问题都或多或少在《最后生还者 第二部》中有所体现。虽然游戏有着很多的不完美，但它在影像表现力上的成就也不容忽视：调色和布光的精细讲究，噪点对胶片影像的模仿，末世景观的氛围搭建，均属业界顶级。还有人物造型及整体细腻而充满质感的艺术风格，都令人赏心悦目。它的文本和结构存在漏洞，但仍然证明了电子游戏有别于任何艺术形式的巨大叙事潜力。它或许是电影化游戏中那些沉疴的缩影，但同时也为同类游戏今后的设计思路，做出了有价值的参考。

无论如何，顽皮狗主动触碰了互动叙事的本质，进而发问并挑战。它的求索精神值得赞许，虽然结果不尽人意。但不管是被人唾弃还是受到赞扬，这款游戏都将载入史册，值得被反复书写、品味、讨论，是绝佳的研究对象。其蕴含的冒险与激进，以及背后的矛盾与非议，为我们提供了近乎无限的阐释空间，触发对互动艺术的深邃思考，并将深切影响未来影像叙事的发展方向。

■缅怀——艾莉的父亲，永远的乔尔。



秘密花园

尖峰战队

忍者理论(Ninja Theory)今年的新作《尖峰战队》是一款 4 对 4 的对战游戏。游戏的故事发生于一个赛博朋克风格的未来世界，游戏中登场的角色都对身体进行了改造，因此能够实现各种不可思议的战斗方式。游戏中的舞台充斥着各种机关，甚至有能够将玩家一击必杀的致命陷阱。除了紧张刺激的战斗之外，游戏独特的美术风格也令人印象深刻。下面就请各位随我一起，走进这个充满奇思妙想的世界吧！

文：纱迦　美编：NINA

画师：Marco Teixeira

现居英国剑桥的 Marco Teixeira 是一位资深概念原画艺术家，他从 2004 年开始便成为了一名职业画师，还曾在暴雪工作过一段时间。他在《尖峰战队》中主要负责人物设计。





▲新角色 Azrael 的设计图，他刚刚于 7 月 30 日正式加入游戏。Azrael 是伊斯兰教的死亡天使，设计图上他头顶的光环以及背后的机械单翼都暗示着这个外号的由来。





▲戴魔在本作中的地位类似于主人公。他给人的第一印象就是一位机械忍者，与“《灵魂能力》系列”中的吉光有些相似。而游戏中他的确也是这样的定位。



▲老婆婆玛伊芙一度被认为是本作的最强角色。玛伊芙的立绘在游戏中是看不到的，风格与游戏中采用的版本相差很大，感觉更加“油腻”。

◀小花的设计图。小花也是本作最早定型的一个角色，她的设定直接决定了剩下的其他角色的美术风格和设计思路。





▲这个版本的小聪明与游戏中的立绘相比，少了几分天真，多了几分凶狠，看起来更像是一个成熟的战士。空手版的小聪明在游戏中是看不到的。



▲游戏中没时间观察的迷你机甲，从这张图设定上能看得非常清楚。那个巨大的机器头，看上去还挺可爱的。

◄本作最为人熟知的宣传图，它同时也是本作的封面用图。构图的创意是所有战士聚集起来进行自拍宣传。巨大的白板在成品图中会印上游戏的 LOGO。



▲游戏的标题画面原来也出自 Marco Teixeira 之手。就连一旁的各个选项原来也是早就画好在图上的，只不过在实际游戏中多了一些特殊效果。



▲小聪明的主力武器——机关枪。在游戏中这把枪拥有越射越快的特性，在混战中十分厉害。但是落单的话就非常不利。

画师：Bao Vu

就职于忍者理论的 Bao Vu 是一位资深角色原画艺术家，他曾经在德国游戏公司 Yager（代表作：《特别行动 战线》）工作过两年，之后于 2016 年 9 月正式加入忍者理论。他和另一位画师 Niels Timmerman 包办了游戏中绝大部分的角色的立绘。



▲小聪明的三视图。游戏中的小聪明是一位利用炮塔和小工具来控制战场的远程枪手。虽然只是一个小女孩，但她的四肢都装备着机械传动装置，这使得她能够轻易拿起沉重的机关枪，并且拥有不俗的移动速度。配合弹跳器后还能实现超级大跳。



▲小花的三视图。游戏中她是一位生存能力强的前排英雄，手上的电锯既能将敌人拉近，又能猛烈劈斩。小花的攻击力并不算强，可以算作辅助型肉盾。她也是整个游戏首先被制作出来的角色，之后制作出来的每个角色都要和她对比，看看风格是否统一。



▲小卡的三视图。她的造型看上去给人一种鸟的感觉，但因为双手不是翅膀，因此不太像能飞行的样子。在游戏中她是一位身手敏捷的刺客，生命值很低，擅长绝杀。她同时拥有射击和近战两种攻击方式，拥有高跳，但不能飞行，伤害偏低，是标准的上级者向角色。



▲米可的三视图，需要说明的是这个造型和最终版本还是稍有出入的。在设计这名角色时，美术团队首先通过类似亚马逊女战士的大体形象定下主基调，接着用尖锐的长柄武器展现她的侵略性与战斗力，然后在她的副手设计一个光球，代表了她拥有治疗能力。



▲玛伊芙的三视图。光看脸的话感觉是标准的老巫婆形象，但头上那个气球一样的东西又给人一种邪恶科学家的感觉。实战中她是非常厉害的远程施法者，招牌技是扔笼子困住敌人，还拥有吸血攻击，外加困敌、隐身之类的手段，无论单挑还是群战时都很强。

画师：Niels Timmerman

Niels Timmerman 是一位来自比利时的角色原画艺术家，他热衷于用艺术来讲故事。他的第一份工作就是忍者理论，加入忍者理论的时间是 2017 年 2 月。目前他的作品还不算很多，期待他在《地狱之刃 II 塞娜的献祭》中的表现。



▲巴西小哥零酷以持续不断的治疗光线提供支援，是所有角色中看起来最正常的一个。在游戏中他是专职奶妈，虽然不能治疗自己，但本身就拥有自愈能力。高效的回复能力让他成为团战中不可或缺的关键角色，选人时手稍慢就会被其他玩家抢走。



▲马库土有一张非常搞笑的脸，肚子上的圆球很引人注目，而在实战中他的确可以变成一颗球滚啊滚。游戏中的马库土不能闪避、不能格挡，取得代之的是两种架势。独特的蓄力攻击，让马库土成为全角色中手感最好的一个。



▲小海豚 Mekko 是 4 月 30 日加入的新战士。它的本体躲在驾驶舱里，而驾驶舱是一个鱼缸。Mekko 的武器都和水离不开关系，包括泡泡球、水防护罩等。Mekko 的机甲看起来非常可爱，上面还有自己的涂装。

画师：Robert Roeder

Robert Roeder 是一位游戏 3D 场景艺术家。他从小就热爱游戏，和其他画师不同的是，他一心只想为游戏服务。2017 年 9 月他以实习生的身份加入忍者理论，经过两个月的实习后他通过了考核，并在次年正式入职。





◀▲墓园场地的完成稿。场地中的鲨鱼飞机以及动物气球非常醒目。虽然攻防地点会不时受到来自空中的轰炸，但是炸弹落地前会有提示。





◀▲土石流场地的完成稿。这个场地有一点游乐场的感觉，不过周围全是破旧的平房。在环形建筑上方的轨道上有小火车来回奔驰，被撞到的话就是重伤。



▼▶空中花园是游戏中极具特色的一个场地。这里的建筑带有明显的中国风，在攻防地点外还有一面锣，攻击锣即可开启机关，让攻防地点变成一片火海。另外场地四周是无底深渊。



文 :J　美编：咕噜

台上一分钟的背后

预告片剪辑师眼中的优秀游戏预告片

预告片发源于20世纪20年代的美国电影产业。而在90年代末到21世纪初，预告片这一形式也逐渐地被其他娱乐产业所利用来推销产品，比如电子游戏业。根据莱斯特大学的ED VOLLANS博士的研究报告，“预告片”这一词最早在1993年主机版《致命格斗》发售时的媒体通稿中被提及，并在那个年代与电视广告一同成了电子游戏业营销的手段之一。

不同于如今常见的游戏预告片，在早期的游戏广告中，硬件的展示（尤其是街机游戏）是一项重要内容——1982年的世嘉街机游戏《Zaxxon》的电视广告便展出了其街机的外形——而这段30秒的广告，也被游戏史学者Mark J.P. Wolf视为游戏史上的第一段游戏广告。而随着时间的推移，游戏预告片从单纯的玩法展示，逐步走上了电影化的道路——比如小岛秀夫的游戏预告片，便受到了好莱坞电影的深刻影响。在剧情占游戏内容比重越来越大的今天，游戏预告片的内容与类型也变得更为复杂。

因此，下文将以数名专业游戏预告片剪辑师和制作者的文章与访谈为基础，来向各位读者们简述，在他们眼里，何为优秀的游戏预告片。

















▲《赛博朋克 2077》最早的先行预告片。

预告片的目的与类型

毫无疑问，预告片在游戏的宣传营销策略中占据着主导的地位。每年都有成百上千款游戏发售，如何利用预告片使自己的游戏在宣传阶段便能脱颖而出是每一家游戏厂商所需要思考的问题。虽然许多预告片倾向于利用动作、爆炸等最为直接的大场面视觉冲击来给玩家留下印象，但近些年来最为玩家所津津乐道的预告片，可不是刻板单调的爆米花流水线产物，而是利用新颖的创意来向玩家们展示游戏中最为重要且与众不同的特色——比如《燥热》的预告片展示了游戏新颖玩法。因此，对于预告片而言，准确地描述出游戏主题是十分重要的，但如何在此基础上展示这些概念的延伸同样是重中之重。

如同书本封面需要勾起读者的阅读兴趣与购买欲，游戏预告片需要让玩家想要你的那款游戏，而厂商得通过一系列预告片来挑起并巩固这一欲望——《无人天空》便是一个典型的成功案例（单纯从预告片的角度出发）。因此，预告片的点击量、可重复观看性等，都是预告片制作者所需思考的关键问题。

也正因如此，预告片不需要以玩法为中心——因为其目的是制造热度并通过有趣的片段来吸引玩家，而拘泥于展示玩法可能会限制其观赏性。尤其是慢节奏与上帝视角的游戏，如 RPG 和策略游戏，更需要出奇招来摆脱标准“玩法展示”的限



▲《燥热》预告片成功地展示了“Time Moves Only When You Move”的趣味性。


▲成功的预告片宣传案例。

制，来向玩家展示游戏的内在价值——因为这一类游戏的玩法趣味性在短短一两分钟的预告片中是很难展示出来的。这也就能解释，为什么暴雪的《魔兽世界》与近期的《赏金奇兵III》等作品的预告片里，总会有一段 CG 电影式预告。毕竟，即使展示玩法很重要，成功刺激玩家的好奇心才是造热度最有效的方法。在这种情况下，玩法只需要暗藏在影像片段内即可。而在这里就要说明预告片的多样性——大致可分为先行预告、正式预告，以及玩法演示等。


▲《赏金奇兵III》的 CG 预告片。

Flipbook Studio 创始人 Andrew Lord 认为预告的内容必须与其类型相契合（Flipbook Studio，代表作为《海商王 4》《尖峰战队》等游戏的预告片）——因为无论是先行预告（常有“以实物为准”的字样），还是正式预告，抑或是玩法演示，都有不同的功能。先行预告与正式预告常会给玩家留下想象解读的空间，而玩法演示需要展示游戏成品中最为独特的玩法体验。如何利用这些预告片的特性来宣传游戏也是营销计划的一大重点。

还有一类预告是以表现角色或物品为主——Andrew Lord 以集换式卡牌游戏（《万智牌》《游戏王》）为例，指出这类游戏的预告片会侧重于表现角色，利用栩栩如生的角色来吸引玩家，且不需要展示任何玩法。

值得一提的是，Flipbook Studio 在制作的《海商王 4》预告片时，采用了一种非常规镜头。在这个“木桶预告片”中，镜头始终跟随着木桶，从其被运输至一艘船上出海、到在海战



▲《海商王 4》的“桶预告片”趣味性十足。

的过程中落入海里，再到被海浪冲上一座热带岛屿上——这个预告片采用了一个独特有趣的镜头，来引起玩家的注意力。而且在整个预告片里，游戏的玩法要素，如交易机制、建造系统等，都得到了暗示。

《节奏地牢》的总监兼主设计师 Ryan Clark 说道，虽然许多独立游戏开发者相当厌恶推销游戏的工作，但根据他的个人经验论，一段引人入胜的预告片也是独立游戏成功背后的一大助力，而游戏设计团队与营销推广小组的通力合作能使得营销宣传的工作事半功倍。

一旦游戏中的最大卖点不能在预告片或商店的游戏讲述中传达给玩家，那么制作组只能寄希望于玩家亲自游玩后的口碑效应——虽然游戏业内的不少热门作品就是这样成功的，如《我的世界》，但将自己游戏的营销策略基于玩家的口口相传并不是一个理智的决定。

专业人士对预告片制作的看法

在 Andrew Lord 看来，预告片制作与短片制作有异曲同工之妙：写出篇幅短的脚本、画出分镜，并在制作过程中始终保持着明确的目标：预告将要展示游戏世界中的哪部分关键叙事？哪些叙事最能符合预期受众群体的口味？怎样的叙事手法能激起他们的好奇心与热情？

专为独立游戏厂商们制作预告片的 M. Joshua（代表作：《尖塔奇兵》《癌症似龙》《胡闹搬家》《暗黑地牢》《信使》等游戏的预告片）在聊起游戏预告时，把机械式的游戏预告称为毫无生机可言的“会动的骷髅”;制作过《看火人》《天堂之穹》等游戏的预告片的 Derek Lieu 表示，一段成功的预告片并不在于让玩家在看完后立刻去购买游戏（当然，买了最好），而是令他们想去了解更多与游戏相关的信息。剩下的工作，就该让游戏本体来说话。

虽然对游戏卖点进行实诚的评估是非常重要的，但侧重于游戏存在的独特设定可让观众的预告片体验发生翻天覆地的变化，从而让玩家感觉到游戏的不同之处，正如上文提及的《海商王 4》的“木桶预告片”。Andrew 提到，在先行预告片里，创作者可通过制造悬念来扩展游戏的核心叙事。而在制作组公布正式预告或发售预告前，他们还能通过放出游戏的实机演示与开发者的开发日记，来确保自己的游戏持续出现在玩家的视野里。

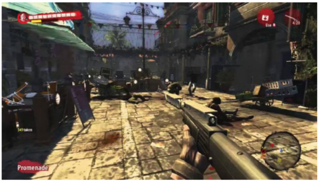
以 Ryan Clark 所制作的《节奏地牢》为例——在游戏的先行预告片公布时，其实他们并没有完全确定游戏中应该包含的关键要素。但制作组就是依靠展示音乐节奏这个在当时相对明确的玩法概念，做出了一段与众不同的预告片，从而吸引到了一定的玩家群体。

Ryan 还提出了制作者为游戏预告片安排合理的制作工期的必要性，因为游戏预告片是开发者们最为重要的宣传工具。他反对在开发末期才开始计划预告片的制作——预告片的制作是绝对不该被怠慢，且需要留有足够多的时间。而在疲惫不堪的开发冲刺末期才开始制作预告是不可取的。毕竟，当游戏在主机或 Steam 上架时，玩家第一眼看见的是游戏的预告片。当预告片无法传达作品的独到之处时，销量便很可能受到影响。

游戏预告片是不能被赶出来的——每个人都能剪辑视频，但优秀的视频剪辑是需要花费时间。在制作的过程中，视频的增删修改，甚至是推倒重来都是正常的事情。所以，为预告片的制作预留充足的时间是做出优秀预告的必要条件。也正因如此，预告片的制作需要制作组和营销宣传组相互合作，来共同敲定预告片的制作周期。顺带一提，在新预告片中合理地运用此前预告片中的“兼用卡”也是高性价比行为。

他建议各位开发者，当游戏设计的雏形在脑海中浮现时，他们应该要去试想这样一款游戏的预告片会是怎么样的。如果连开发者们都无法想象出能显著表现出游戏特点的片段，或许那个设计并不合适他们的游戏。游戏预告片还能用来标榜游戏的独特风格，而风格与众不同的预告片也更能为游戏赢得热点。当然，整个项目的风格都需要一致统一——预告片一个样，本体另一个样可并不是什么好事。





▲《死亡岛》就是“预告片一个样，本体另一个样”的典型。

预告片结构

预告片的结构应该像是一段游戏教学的过程，由浅入深，且尽早将游戏的创新点展现出来——《超级马力欧 奥德赛》的

预告片先快速地介绍了凯皮的基本能力，并立即将重点转移到附身能力上。M. Joshua 认为一段优秀的游戏预告如同坐过山车般，有节奏加快的运动、有上下颠倒的回旋反转、有高潮、有低谷——波澜起伏的结构，更能给玩家留下印象。正如另一位独立游戏预告片专家 Kert Gartner（代表作：《蔚蓝》《糖豆人 终极淘汰赛》《我的朋友佩德罗》《洞穴冒险》）经常内省的一个问题——“我的预告本身有在讲述一个故事吗？”



▲《超级马力欧 奥德赛》附身能力的展示成为了预告片中的重点。

Kert Gartner 所制作的预告通常有着一个完整的叙事和戏剧结构。他认为让玩家通过预告片理解游戏的理念是非常重要的。这一点不一定要纠结在展示玩法上，可以是故事、氛围、角色、目的等。而且一段预告片只需要集中在一个核心概念上，而不是面面俱到。毕竟时间有限，将非亮点的信息塞在游戏官网中即可。虽然在一次预告片中塞满游戏内所有出色机制的做法听起来很是诱人，但将这些内容像挤牙膏似的慢慢展示出来，进而建立起玩家对作品的兴趣，这才是更为有效的方法。



▲充分调度玩家想象力的优秀预告片。

每一段新预告片都应该是表现游戏的浓墨重彩的一笔。《塞尔达传说 旷野之息 2》的先行预告就是个很好的例子，利用极少的实际内容，制造了足够多的剧情上的悬念，来吊住玩家们的胃口。

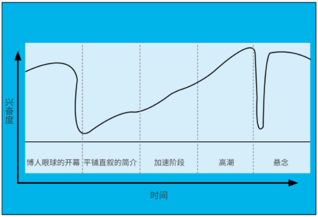
在剪辑预告片时，Kert Gartner、Ryan Clark 和 M. Joshua 都倾向于开门见山——在预告片的开始便让玩家浸入游戏的格调或氛围中。他们也一再强调，游戏或工作室商标是该被放在预告片的最后而非开头——他们认为游戏的重点内容在预告片的前 10 秒就该得到展示，除非你的工作室是圣莫妮卡或任天堂，又或是有“小岛秀夫出品”的字样，不然就无须劳烦放在开头——毕竟大部分观众说不定就不认识你的工作室，也并没有对你的新作有很高的期待。因此，让玩家在早期就能看到游戏中最有趣的部分，才最有可能引起他们的注意力。毕竟，现在连大多数商业电影都选择将最为有趣的场景用作预告片的开头。



▲有这就能“为所欲为”。

在预告片的开头加入游戏获得的奖项与评价也是个不错的想法。在 Ryan 看来，如今许多开发者低估了游戏展会、奖项，甚至是媒体的重要性。他表示游戏奖项与媒体评分或许并不能令游戏热卖，但大多数普通玩家会通过上述的渠道来获得游戏信息，而且在预告片里加入游戏所获得的奖项与媒体评分也更可能让普通玩家以更为开放的心态把游戏预告片看完。当然，这部分内容给个数秒的时间便够了，否则就会令人感到乏味。

在预告片的整体结构上，Derek Lieu 更为偏好电影化的预告片结构。他的预告片结构大抵可分成 5 个部分——博人眼球的开幕、平铺直叙的简介、逐渐加快的节奏、高潮、留下悬念的结尾。



▲ Derek Lieu 的预告片结构。

博人眼球的开幕，可以是爆炸的场景、幽默的台词，或者是华丽的蒙太奇剪辑，目的单纯是第一时间抓住观众的眼球；平铺直叙的简介则是降下节奏，简单地介绍游戏世界观等基本内容；在下一个阶段，预告片节奏逐渐加快，通过引入更多复杂的游戏内容来维持玩家的兴奋度；在结尾高潮部分，来将玩家对游戏的热情与好奇推到最高点，并在此时亮出游戏的标题；如果制作组愿意，他们还能在预告片结束前给玩家留下更大的悬念，如耐人寻味的台词或动画，来挑逗玩家的好奇心。

Derek Lieu 在安排预告片的顺序时，还会先罗列出特定游戏画面中所出现的要素，并理清游戏中所包含的内容。此后，他会按每一个片段所能调动起的玩家兴奋度，给它们评分——比如杂兵战一星、精英战两星、BOSS 战三星，然后根据预告片结构所要表现出的节奏来分配。

当然，Derek Lieu 也一再强调了这些所谓的结构都仅仅是参考用，毕竟当你拘泥于某种特定结构时，又何尝不是一种公式化的处理？

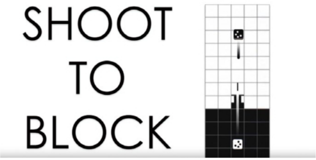
剪辑的重要性

在预告片电影化的今天，电影语言也是预告片制作者们所必须精通的技能——Derek Lieu 与 Kert Gartner 等人就非常重视预告片的视觉、音效，与剪辑。在他们看来，预告片可不是一系列随机镜头的蒙太奇。每个镜头都能有自己的表达，且前后镜头加起来又会产生新的含义——优秀的剪辑可以强调片段之间的关系。但公式化的剪辑不仅容易使得预告片看起来无趣，还可能令你的游戏看起来和其他游戏相似，使人失去购买欲——因为大家都用相同的公式。所以当你的游戏是市面上常见的游戏类型时，游戏预告剪辑师应该思考如何将这些类似的玩法结合起来，使游戏在预告片中能与市面上的同类型游戏做出区别。

而对于风格别致的作品，其预告片就专注于与众不同之处。预告片的制作者要去想象，玩家在看完你的预告后，会如何与其朋友交流——他们不太可能会说这游戏有 20 个 BOSS 战，4K 分辨率 60 帧。他们更可能说出游戏中最为明显的特点，比如《燥热》的“子弹时间”，《天堂之穹（Heaven's Vault）》的太空考古等。预告片的剪辑师们应该思考出人们看完预告后最能概述出游戏特色的那一句话，并将剪辑重心集中于此。

剪辑的重要性，还体现在让此前对游戏闻所未闻的玩家理解这 60~90 秒的预告所呈现的内容上。因此，预告片剪辑师需要反复构思，提炼出对游戏核心最为精髓的概述——观众不需要完全理解游戏的操作，但必须能懂画面中所发生的事情。在剪辑叙事型游戏的预告片时，Derek Lieu 还会将他录制好的游戏片段中的对白，按照剪辑顺序连起来阅读，以确保这些对白与其排列能讲出一个故事。

游戏类型同样会影响玩家对预告片的理解。如果是已有的游戏类型，那么玩家便能更快地理解游戏的内容；如果是制作组尝试去做全新的领域，那么节制地利用文字或旁白来解释游戏也并不失为是一个绝佳的方法——《INVERSUS》便是一个绝佳的案例。在它的发售预告片中，依次以“文字介绍 — 玩法呈现”的方式，在 70 秒内将游戏的特色展现得淋漓尽致。不过 Derek Lieu 也提醒了预告片制作者们不要滥用旁白，因为它



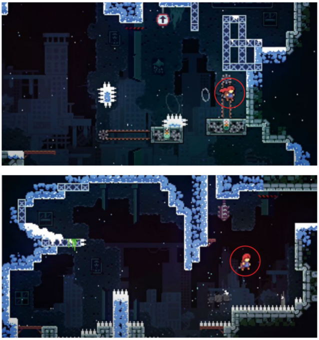
▲《INVERSUS》的预告精巧地利用文字解释玩法。

会让你的预告片听起来像个推销广告。而在利用旁白时，将其化身为游戏世界观的一部分会使其的出现更为自然，比如《辐射 4》预告片中的广播旁白。

因为预告并不需要表现出游戏的每一种要素，因此剪辑师们需要做出取舍——Flipbook Studio 所制作的《尖峰战队》的预告便是个例子。Andrew Lord 指出，《尖峰战队》预告片先是展示了游戏的世界观以及可玩角色，然后再逐步表现他们的技能。因为游戏的类型，玩家可以轻易地猜到战斗会是本作的重点，但在具体机制上，预告片选择了留白，给玩家留下了的讨论空间。也正因如此，在整段预告片中 Flipbook Studio 并没有插入实机战斗片段，而是全程维持了电影式的过场动画，来刻画游戏的氛围基调。

除此之外，眼动追踪也被 Kert Gartner 视为极其重要的剪辑技巧。眼动追踪，简而言之，便是在玩家观看视频时，跟踪其视线在画面中所关注的点。因此，预告片制作者们需要留意视频画面中的哪一个区域会吸引观众的注意力。

眼动追踪是微妙但不可或缺的：动作会刺激我们的生存本能。当一个东西在动时，我们的肾上腺素会飙升，来判断他们是否危险，位于哪个位置。预告片剪辑师们将这一点运用到预



▲ Kert Gartner 所制作的《蔚蓝》预告片中的两个镜头，上一个镜头结束和下一个镜头开始时，主角在画面中出现的位置非常接近。



▲《无尽地牢》的短短四个镜头中表现出的丰富场景，还捎带上了媒体评价（图中的○为游戏角色，□内是媒体评价）。

告片的剪辑上，尤其是在两个动作镜头的衔接中。通过眼动追踪，根据一个镜头结束时动作所处在的画面位置，剪辑师就能知道观众的注意力所在点。所以在下一个镜头里，他们会令动作起始点位于上一个镜头动作结束点的附近。这样一来，两个镜头的切换能更加自然，观众无须在下一个镜头里花费精力去寻找画面的重点。事实上，好莱坞的商业电影在动作镜头的剪辑时，也十分重视这一点——《疯狂的麦克斯 4 狂暴之路》就是很好的一个例子。

Kert Gartner 也利用了这一点，来在游戏预告中展示内容的多样性。他喜欢重复使用相似的镜头——因为这些简洁明了且与游戏预告契合的镜头并不容易找到。然后他会通过替换片段中的敌人、角色、环境等要素，来展现游戏的活力，比如他在《无尽地牢》的预告片里，就很好地利用了这个手法——通过切换场景并重复利用同样的动作，令视频的重点保持在相同的位置，让游戏的多样元素压倒玩家的观感。

同理，当一个游戏画面上有太多要素存在时，剪辑师可以通过选择将想要突出的部分放大，来集中观众们的注意力，避免被其他同屏要素所干扰。《请出示证件（Paper, Please）》的预告片镜头便是选择了将游戏画面中的某一部分放大，在切到下一个镜头时才转换成另一部分画面内容。

这也难怪独立开发者 Ron Gilbert 会推荐独立游戏开发商多尝试雇佣专业的预告制作者。他说道虽然专业剪辑师所选择的片段并不是自己心中的理想选择，但这些专业人士所做出来的预告片就是有着更好的效果。

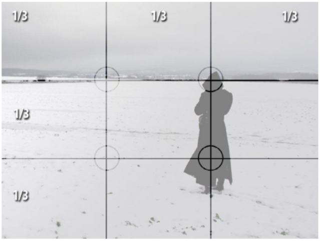
素材录制

录制游戏素材是预告片制作中最为关键的一步——预告片制作者的剪辑材料就是从这里获得，而预告片视频的质量从根本上也是被这些素材的质量所决定。因此，这些录制素材的质量将直接影响预告片在玩家眼里的第一印象。

为了录制到最佳素材，除了选用高分辨率且几乎未被压缩的视频外（备好内存充足的硬盘），Derek Lieu 等人往往会利用各种只有开发者才能接触到的工具——比如调试镜头（Debug Camera，可随意移动游戏内的镜头，来找出最好的录像角度）、可节省时间的瞬间移动功能、方便拍出高玩操作的“官方金手指”、关闭 / 打开用户界面（HUD）、音乐、音效等要素的功能（现在不少游戏也将这些选项提供给玩家）、敌人生成、加速模式、游客模式、鼠标键隐藏等。Derek Lieu 甚至还会用节拍器来了解自己所用的背景音乐的节拍，以确保动作与音乐同步。

录制游戏素材的过程绝不是简单地玩游戏并将游玩过程录下来，而是更为复杂的影像制作。预告片制作者们即是导演（场面调度、叙事节奏）、也是摄影师（控制镜头）、又是“傀儡师”（控制角色来为镜头表演）。Derek Lieu 表示，在录制游戏视频时，构图、可读性，以及角色的表演都非常重要。

在预告片的构图上，Derek Lieu 指出因为第三人称游戏会常将角色放在中心位置，所以在进行这一类游戏的视频录制时，只需将焦点对准屏幕中心即可；在 2D 横板游戏等角色在屏幕的位置可以更加灵活的作品中，他提出不要始终将游戏的重点放在屏幕中间，而是要利用好三分法（The rule of thirds）这些构图技巧，来提高游戏的卖相。同时，在动作场景中出现镜头切换时，制作者需要通过眼动追踪来确定下一个镜头的构图，以保证两个镜头之间动作在画面上的衔接。否则当玩家会跟不上画面的变化时，他们也不再会去吸收新的信息。



▲三分法

其次，画面的可读性也非常重要。毕竟只有当观众能够发现画面中的重点，理解其中的内容后，才能为预告片所展现的要素所感到兴奋。这也是为什么预告片制作者会倾向于限制出现在画面中的游戏内容。在如何测试画面的可读性上，Derek Lieu 也给出了自己的方法——将特定画面模糊掉，再观察在这种情况下哪一部分最为引人，或哪一部分过于分散观众注意力，此后再对相应的那部分进行处理。此外，二倍速播放也是一个检测的方法，当你能在二倍速播放下正常理解预告片的内容，那么在正常速度下也不会是问题。

最后，作为游戏角色的“傀儡师”，录制者必须通过操作角色来完成表演（当然每个游戏的重点不同）。虽然录制者并不能决定角色建模的动作，但角色的行动才是录制的重点——比如在第一人称的游戏里，录制者在操作时移动角色的快慢可以反映出角色当时的心境，表现出角色性格。而这一类表演则





▲高视觉反馈（上）与低视觉反馈（下）。





▲《请出示证件（Paper, Please）》的预告片（上）与实机游戏画面（下）。

需要录制者的不断尝试，毕竟镜头移动的快慢、镜头与角色的距离、角色行进的速度等都能表达出完全不同的东西。

除了以上三个要点外，Derek Lieu 还提及了录制游戏素材的难度，会受到四种要素的影响。首先是视觉反馈——在高视觉反馈的游戏中，如“《超级马力欧》系列”和“《街头霸王》系列”等，玩家可以轻易看到屏幕内角色的动作所产生的影响，从而在视觉上获得动作反馈；在另一些游戏中，如《英雄联盟》，除了血条减少外就没有其他要素能体现角色动作所造成的影响（直到血条归零时方能有所表现）；而《万众狂欢》这一类“步行模拟器”则是更难体现出来。因此，在录制视觉反馈水平不同的游戏时，侧重点也会不一样。

其次是屏幕中的同屏物数量，同屏可移动物体的数量太多会令人抓不住画面的重点，损害预告片的可读性。因此，剪辑师能通过对画面进行合理地缩放来解决这一问题。

再者就是镜头与角色的距离。镜头距离角色越远的游戏往往就越难录制——因为角色离镜头约远，在屏幕中就越不明显，就越不容易被玩家观察到。

最后，玩家对游戏的熟悉程度也是一大影响因素——无论是对游戏，还是对类型，甚至是对开发商的熟悉程度，都会影响玩家对预告片的理解与期待。所以预告片制作者在制作预告片前，需要了解自己的预告所面向的群体。

注：可以说，上述的四大影响素材录制的难点，也解释了为什么《英雄联盟》《Dota2》《赏金奇兵 III》等游戏都会制作 CG 动画预告。

音效与音乐

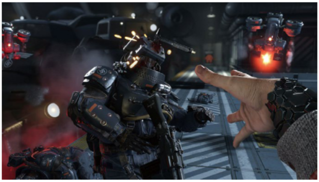
Derek Lieu 认为，或许连玩家自己都没留意到，他们是通过声音来感受一部作品。如果预告片中仅有音乐但没有音效，整段演示只会显得干瘪乏味。才华横溢的剪辑师能用声音来传达游戏的互动性。也正因如此，音效设计与配乐之间的配合无间是必要的。

如果一段预告片是为了向观众传达游戏的世界观、氛围等要素，那么音效的缺失将导致“体验的传输”受阻。毕竟，音效可以表现在敌人即将攻击的吼声、捡取物品的声音，回血声、装弹声。如果这些声音都缺失的话，就会使得预告片中的游戏世界显得死气沉沉。同时，音效还是玩家获得动作反馈的重要渠道。

音效还能帮助我们更好地去观看预告，因为当某种声音出现时，我们会自然而然地去寻找声源。因此，在许多 2D 横板游戏中，即使屏幕中有许多要素，但清晰的音效能指引玩家的眼睛到准确的位置。而将音乐和音效混起来更能达到 1+1 大于 2 的效果。

但 Derek Lieu 也理解为什么有些剪辑师在制作预告片时会选择关闭音效，因为这样更容易录制素材，而且有时战斗部分的音效可能会十分混乱且分散（如《最终幻想VII 重制版》预告片中战斗部分的音效与音乐的混音）。此外，关闭音效可令预告片的制作过程更为简单——正常情况下，音效会与背景音乐或台词形成对抗，使混音变得更为复杂。而当两者配合得不好时，会使得预告片听起来更为混乱。因此，令所有声音要素同步混合就非常重要。Derek Lieu 喜欢确保他的预告中的声音配合听起来有趣，因此他常将预告片中的动作剪到配乐的拍子上（多数 FPS 预告片都做到了，通过将枪声与配乐节拍的同步）。

针对预告片中的音效混音难题，Derek Lieu 提出了数条建议：在录制游戏素材前，关闭游戏音乐，优先处理音效素材。如果有需要单独分离出的音效，可以通过与制作组联系，或自己在游戏内分别录音，然后手动同步。当然，有部分音效在游戏中会根据环境的不同进行调整（洞穴里与开阔地的对话声的



▲《德军总部 II 新巨像》的预告片中的枪声音效和配乐配合得天衣无缝。

区别），这时直接在游戏内录音最为合适；给音效表现的机会，但不能干扰到其他的声音。音效可能让预告片听起来很随意且混乱，因此，对音效进行调整也是可以的，即使这会让预告片的音效和游戏的有些许不同。

以上建议并不是共通的，毕竟有些时候就是没有音效素材。但他还是建议每一位预告片制作者都该尝试加入游戏音效，来让玩家更好地浸入游戏的世界，让玩家更好地理解游戏并能决定这是不是符合他们的口味。

预告片时长

在北美，主机新作都需要获得娱乐软件分级委员会（ESRB）的评级才能发售，而且游戏厂商需要在自家的游戏预告片开头放出 ESRB 的认定评级与标志——不过在这方面，ESRB 仅要求 2 秒钟的时间，因为他们通过研究发现，如果评级信息在视频中的占用时间超过 2 秒，点击量往往会大大下滑——就算是 ESRB，也知道一段预告片需要保持精简。

而上述的那些预告片制作者们，也一致认同理想的预告片时长应该在 60~90 秒之间（当然这也取决于预告片类型）。他们认为预告片的长度会影响观众点击观看视频的欲望，而 60~90 秒是他们多年经验总结下来最为合适的时间。

Ryan Clark 个人偏好 1 分钟左右的预告片长度，他希望能保持高兴奋度的 1 分钟，否则玩家可能会中途就把视频关闭。他也一再强调无须展示游戏的每一种玩法，把最好的部分内容展示出来，剩下的就让玩家们浮想联翩即可——制造悬念也是预告片所需要完成的任务。创作者在通过预告片展现游戏独特之处的同时，也不该透露完游戏中的要素，尤其世界观和故事。预告片既要清晰地展示内容，又要给玩家留下疑问，让他们越发得好奇，然后在结尾时给他们留下一个最大的悬念后便戛然而止。倘若顺利，这段预告片便能为游戏拔得宣传上的头筹。

当然，在视频的标题中表明预告片的类型也是非常重要，因为观众对不同类型的预告片会有不同时长的预期，而这也会影响他们是否会打开视频并将其看完——先行预告和正式预告通常都是在 60~90 秒之间，而玩法演示、制作组采访等就会更长。



▲登陆北美市场的主机游戏预告片开头必备的 ESRB 评级。

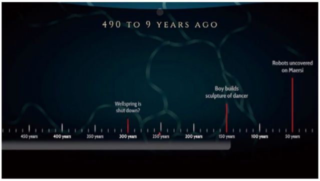
不过这些也并非是金科玉律，像小岛秀夫、顽皮狗等知名游戏开发者的预告片便是非常的随心所欲——反正无论他们的预告片多长，大部分玩家都会专门找个时间把视频看了，甚至会有“X 学家”拿着一段“故弄玄虚”的预告翻来覆去研究。

用户界面（HUD）

在预告片里显示用户界面，就像在本土电影的预告片中显示字幕般，是没有必要的。不必要的内容就不需放在预告片中，比如用户界面、对话字幕等——任何可能分散玩家注意力的不重要信息都该被隐藏，让最重要的内容发声。

用户界面虽然对于玩着游戏的玩家来说非常的清晰明了，但在预告片中可就不是一回事了。它们如同字幕般静止在画面中，玩家不可能不往它们所在的位置看。即使要展现用户界面要素（毕竟通过用户界面，玩家能理解游戏的类型），也不需要每一个镜头都表现出来——它和其他要素并不区别，当展现了一次后，就该转去新的东西。预告片不是游戏的唯一信息源，如果玩家对用户界面感兴趣，这意味着他们对游戏产生了兴趣，那么很有可能他们自己就会去找更多游戏的信息。

当然，有些游戏关闭用户界面后就没东西可看了。那么，预告片制作者就只要在每个镜头里去展示必要的用户界面要素即可——如《天堂之穹》的预告片保留了文字翻译玩法的界面，但隐藏了游戏的操作键；在《孤山速降（Lonely Mountains Downhill）》中，则出现了玩家所用时间的界面要素；在《犯罪集团（Company of Crime）》的预告片里，虽然大部分内容是电影式的过场动画，但当镜头拉远时，任务目标达成情况的用户界面出现，向玩家暗示了关卡在全目标达成后可能存在的不同结局——这种方式不仅将用户界面与预告片本身优雅地结合了起来，还达成了展示玩法的目的。



▲将操作键隐藏的《天堂之穹》预告片。

当然，如果这个预告片的标题就是玩法预告时，那么用户界面等要素就该存在，因为玩家们期待的是实机演示。归根结底，用户界面是否应该存在取决于预告片的类型。

结语

游戏预告片的制作除了上述的内容外，还涉及更多技术上的专业内容，不过那部分就不是本文所探讨的方向。本文仅希望通过这几位资深游戏预告片制作人的观点，管中窥豹，来向各位玩家读者展示，在这些专业人士眼中，何为优秀的游戏预告，以及这些预告片背后的制作理念。

游戏评台

2020年第二季度注目作品深度点评



第七次幻想的焕然新生

最终幻想 VII 重制版

机种：PS4	
厂商：Square Enix	
类型：动作角色扮演	
版本：中文版	
发售日：2020年4月10日	
对应人数：本地1人	
售价：468港币	

●重生的经典

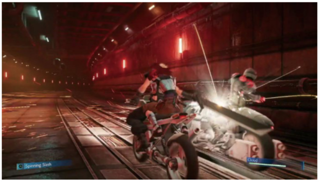
《最终幻想 VII》究竟有多么优秀，事到如今已不必再多言，无数的衍生产品以及遍布世界各地的粉丝就是最好的佐证。而在发售之前，制作组曾说要为玩家们带来有如当初 CG 电影《再临之子》时的画面表现。实际上他们也的确做到了。华丽的特效再配合上流畅的动作让人看得大呼过瘾，两段摩托车追逐的关卡更是带来了有如爆米花电影般的观影感受，精致且高清的地图让玩家终于有机会进一步细看米德加的真容。而 NPC 的语音数量更是多得让人咋舌，玩家仿佛就深处于贫民窟之中。另一方面，重编后的原作 BGM 也是大放异彩，《更に斗う者达》响起的一瞬间更是让人忍不住大呼“我的青春回来了”。

●是角色扮演，不是纯动作

在如今快节奏社会风潮的影响下，以传统 JRPG 为首的回合制类型游戏逐渐式微，取而代之的是操作感更为强烈、反馈更为迅速的动作游戏。《最终幻想 VII 重制版》也不例外，在保留了 ATB 的前提下对战斗系统进行了大幅度改动，加入了大量的动作要素。巧妙的设计融合了动作与角色扮演两种要素，不仅让新世代的玩家可以融入进来，也让原作粉丝在本作中找到“熟悉的味道”。

但也由此衍生出了另一个问题——战斗关卡强制限定了玩家的应战手段。动作游戏的一大乐趣，便在于利用自己的技巧、反应以及想象力来开创各种各样的打法，发售后数年后仍有玩家在研究连段的“《鬼泣》系列”便是最好的例子。然而在本作则并非如此，想必不少玩家在游玩本作时都有过这种经历：在没看攻略不知道接下来有什么的情况下开始战斗，然后因为缺少对策魔法 / 装备 / 技能，只能无奈送死然后退出来重新整备。所以从这个方面考虑，将本作视为一款动作游戏其实并不严谨，更多的时候还是要使用角色扮演游戏（RPG）的思路去考虑攻略方式。玩家在心态上也要做好调整，否则很容易被各路小怪打到怀疑人生，比如追也追不上打也打不中的神罗空中兵。不







过低难度下倒是非常接近传统的低难度回合制战斗，对动作苦手的玩家而言也算是友好。

其次便是饱受诟病的视角锁定问题，斗技场的地狱屋一战就是最好的例子。锁定了手臂就看不清身体、跳远了视角却不能自动抬上去等等，说夸张一点这场战斗初见时一半的难度都来自反人类的视角锁定机制，着实让人窝火。

●命运的分歧

剧情从某种程度上说可以列作是本作最大的爆点了，如果没有提前被剧透，想必无论新老玩家都猜不到最后会如此收尾——命运走向了与原来完全不同的分歧，最终的结局很有可能将发生变动。不过这也与官方的事前宣传不无关系，毕竟他们在发售前可是对这部分闭口不谈（笑）。尽管制作组在日前的采访中表示，下一章剧情的变动将会很少，基本按照原作剧情进行推进。但是如此明显的伏笔以及设定改动又怎能让人不遐想？期待接下来剧情将会如何发展。

“女装”度：★★★★★
点评人：仲夏

●女装时刻

女装也算是《最终幻想 VII》原作中的一个经典桥段了，本作自然也是没有放过这个噱头，并对此大书特书。不过话又说回来，都穿上女装了就不能抹点发胶把你这刺猬头压下去一点吗。



不同的主角 不同的故事

圣剑传说 3 玛那的试练

机种：NS/PS4
厂商：Square Enix
类型：动作角色扮演
版本：中文版
发售日：2020 年 4 月 24 日
对应人数：本地 1 人
售价：390 港币

在厂商老是忍不住给重制类作品剧情“添砖加瓦”的当下，《圣剑传说 3 玛那的试练》这“除了画面和系统全部翻新之外，其他内容全部原汁原味”算是当中的一朵奇葩。（并非贬义）

《圣剑传说 3》里有 6 位可操作角色，玩家可以选择 1 人当主角然后其他 2 人当队友来开始游戏，无论哪个角色成为主角，游戏的流程近乎八成都是相同的，唯有第 4 章和第 6 章会根据所选主角来分成 3 种路线，在遇到部分 BOSS 时也会根据主角和在队成员而触发不同的剧情演出，其他不入队的可操作角色在流程期间也会作为 NPC 在不同的场合登场，所以哪怕是玩 PS4 版时为了白金而跑上三周目，期间也会有不一样的新奇体验。

游戏的系统采用传统的 A · RPG 式战斗风格，轻攻击接重

攻击所使出的连段、消耗 MP 所使用的魔法、酷炫的必杀技等要素自然是必不可少。在游戏初期的攻击手段贫瘠，不过在解锁转职系统之后就变得有趣起来了。每个角色的职业都同一分为光和暗两个路线，同一个角色会根据不同职业而发挥不同的效果，例如身为祭司的夏洛特，根据所选职业路线不同，她能成为治疗型的圣者，也可以变成截然相反的死灵法师。因此能决定所走职业路线的第一次转职选择最为重要。除了一转和重制版新加入的三转受流程进度限制之外，二转只需要等级达标并且手头有转职道具就能马上转职，因此从二周目开始在解锁转职系统之后玩家甚至可以马上让所有队伍角色进行二转，以解锁更多的连段和技能。除了功能性上的差别之外，每个角色的不同转职服装也是转职系统的一大亮点，不同角色的服装由不同的设计师负责，问题是玩家能给角色更换的服装只有当前职业和同一路线之前的职业，想要更换其他职业的服装只能通过重置职业来重新转职。

在角色升级时系统会分配成长点让玩家自由支配，每个转职阶段的所有成长点都是有上限的，通过转职来解锁新的培养项目，虽然看起来繁复，不过在满级时这些点数最终都会溢出，所以比起成长点数，最重要的还是职业和技能。通过支线、特定角色在队时和特定 NPC 对话、分配成长点数等途径可以获得技能，技能能够给角色在战斗时带来不少好处，例如每 5 秒回复 3%HP、受到敌人攻击不会产生硬直等等，效果越是强大的技能，入手途径也更为苛刻。顺便一提的是开始二周目游戏之后还能获得我方战斗经验值 +300% 的官方金手指类技能，看来制作组也是知道给玩家“提速”的重要性。

游戏的画面十分有《DQ》的风格，这也算是 SE 的动画渲染特色吧，可爱帅气的角色也得以完美再现，而且还实现了主线全语音。不过和最新式画风显得有些突兀的是开头提到过的“原汁原味”的剧情，剧情节奏完美还原了 SFC 版，简单来说就是复古类 RPG 的风格，这在重视人设和世界观噱头的当前世



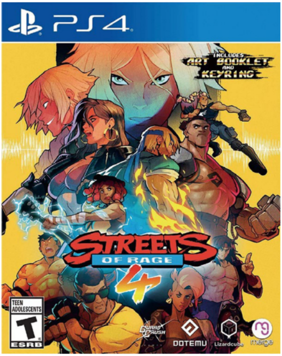
代算得上是“画风清奇”了，能否接受这种现在看来有些另类的叙事风格也是根据玩家而异吧。

怀旧度：★★★★★
点评人：秋沙雨

●浪费时刻

在《圣剑 3》里最标志性的道具莫过于种子了，转职需要种子，装备需要种子，在前期缺钱时也靠着种子里随机刷出来的道具度日。其中最重要的种子自然是能随机刷出转职道具的“？？？种子”、在一周目终盘才得知，原来角色三转时所需的种子出现方式是有规律的，前三次会种出每个角色第一个职业的道具，后三次会种出每个角色第二个职业的道具，所以最多种 6 个种子就行了。不过由于没有事先做好功课，在游戏后期我把所有的“？？？种子”全种了下去，结果拿到了 6 种职业道具之后就不断重复出现主角角色的道具……这些本该能继承到下一周目给其他角色转职用的。





二十六年，英雄归来

怒之铁拳 4

机种：NS/PC/PS4/XOne
厂商：Dotemu
类型：清版动作
版本：中文版
发售日：2020 年 4 月 30 日
对应人数：本地 1～4 人，在线 1～2 人
售价：24.99 美元

《怒之铁拳》堪称是 MD 时代 SEGA 硬派动作游戏的代表之一，当时它让玩家在家用机上领略到了丝毫不逊于街机的游戏体验。时过境迁，如今清版 ACT 早已不复当年盛世，“《怒之铁拳》系列”在时隔 26 年之后，竟然能推出全新的续作并重获新生，实在让人惊喜万分。系列的巅峰是 2 代还是 3 代至今仍有争论，而玩家对于这两作的印象也会直接影响到对 4 代的评价。

本作交由法国的 Lizardcube 和 Guard Crush Games 联合开发，制作组更倾向于 2 代的经典架构，拳拳到肉的扎实手感继承了系列的精髓，不同角色的特点十分鲜明。4 代还在原先的基础上新增了空中大招、星之秘技、空中追打和版边反弹等系统设定，这让本作爽快感十足的同时，也在连招开发和打法钻研方面极具深度，甚至可以当成 FTG 来玩，如何把 BOSS 一套连死是高手们竞相钻研的课题。不过同样由于制作组的倾向原因，3 代里的部分设计如招式升级、武器特殊技、翻滚跑动等都被废弃，只有特定角色可以跑动或垫步——这也成为了喜欢 3 代以及新世代玩家吐槽最多的争议点。限制跑动固然加强了角色间的差异性，但也导致玩家操作起来的灵活性有限，尤其移动缓慢的佛洛依德在躲避一些大范围攻击时显得非常狼狈。“霸体”是本作的一个劝退点，给敌人设计霸体状态的目的往往是提升威胁，同时还能避免被轻松连到死。不过 4 代会霸体的敌人实在是有些过多，BOSS 频繁地开霸体也让新手玩家苦不堪言。此外斜向攻击的招式判定比视觉效果大出不少，这直接导致会此类招式的杂兵一跃成为最难缠的敌人，高难度下兼具霸体和斜向攻击两大神技的“机车女团”堪称是玩家的噩梦。

作为一款老牌经典的重生之作，情怀元素是免不了的，《怒之铁拳 4》在这方面做到了极致。游戏不仅请到了古代祐三、川岛基宏来谱写符合系列风格的 BGM，还包含了经典的原版配乐；1～3 代的老角色以像素的姿态参战，而且在招式判定和性能方面均做出了精心调整；关卡场景中暗藏着大量彩蛋，能让系列老粉会心一笑；如果手持着电击枪攻击场景里的街机筐体，还能够穿越时空进入复古关卡，挑战 2 代的几个经典 BOSS……这些满满的情怀与诚意，无疑是粉丝们乐于见到的。

《怒之铁拳 4》没有延续系列以往多路线 / 结局的设计，这是个不小的遗憾。虽然关卡多达 12 个（5 种难度），并且设有 BOSS Rush 和对战模式，但受限于游戏类型，重复可玩性还是稍欠。在积累生涯点数解锁全部角色后，对于一般玩家而言就缺少继续游玩的动力了，只有和好友同乐时才会再拿出来玩玩。本作的整体素质不俗，并没有辱没《怒之铁拳》的名号。希望官方还能通过更新追加一些新的玩法模式，或是可操作角色（袋鼠和“人妖”船长，4 代版的希瓦和麦克斯等），让游戏的生命力延续下去。

“情怀”度：★★★★★
点评人：苍穹

●光阴似箭，日月如梭

4 代的剧情发生在 3 代的十余年后，虽然女神布雷兹风采依旧，但老牌主角阿克塞尔已是满面沧桑，不禁让老粉丝感慨岁月如刀——这恐怕也是很多经历过 MD 时代的老玩家在现实中的写照。当于第 6 关再度击败希瓦，这位宿敌对阿克塞尔作揖并说出“后会有期，伙计”时，眼角竟然有些湿润……







立方体世界的暗黑破坏神

我的世界 地牢

机种：NS/PC/PS4/XONE
厂商：Microsoft
类型：动作角色扮演
版本：英文版
发售日：2020 年 5 月 26 日
对应人数：本地 1~4 人、在线 1~4 人
售价：154 港币

作为一代经典,"《暗黑破坏神》系列"所制定的"大菠萝"玩法框架成为之后不少游戏参考的模板，而当另一款著名的主打自由创造的传奇游戏《我的世界》与其相结合，听上去就很有噱头。不过它的售价诚实地告诉玩家们自己只是一款小品级作品，但这并不妨碍本作是一款能带来足够乐趣的游戏。

《我的世界 地牢》采用了《我的世界》的世界观和美术风格，玩家将控制方块小人在森林、沼泽、火山、地牢等原作中熟悉的场景内，消灭一波又一波的敌人，获取更加强力的装备提升自己的能力。熟悉《我的世界》的玩家能在其中找到大量来自原作中的元素，例如经典怪物苦力怕、僵尸、骷髅弓箭手等等，又或是面包、小麦、TNT 这些道具，皆配合游戏的新玩法而有了新的作用。

相比较于原作马赛克般的画质（不考虑 MOD),《地牢》并未采用原引擎而是选择了目前更为主流的"虚幻 4"来开发，也因此这个立方体世界拥有更加绚丽的光效表现和粒子效果，无论是投掷硫酸瓶的巫医，还是玩家的火箭都会引发大量的荧光粒子飞溅。除了爆炸外，包括武器特效、敌人死亡特效、技能特效等多多少少都带有些荧光感，在偏冷色调的场景中使得战斗更显得紧张刺激，全屏大量的敌人也为玩家提供了大展拳脚的舞台。

玩家拥有武器、防具、远程武器和 3 个神器，游戏中没有划分职业，而是通过选择不同的近战武器和远程武器，再通过选择武器上的词条搭配出不同的玩法，防具上的词条则是提供被动属性来辅助两把武器。每件装备最多可选择 3 个词条，作为小品级游戏，词条方面本作并没有做出特别夸张的数据浮动，词条效果固定，且可以在三个词条中选择一个，节省了不少刷装备的时间，也因此本作装备流派并不丰富。

神器虽然名字听上去很厉害，实际上就是三个主动道具，也可以理解为就是游戏中的技能，他们虽然效果固定，但是与武器配合后就会发挥出 1+1 ＞ 2 的效果。例如会爆炸的火箭配合上分裂弓，再让分裂弓搭配一定概率分裂箭的词条，那么一发弩箭便可以打出十几发爆炸火箭。

毕竟不是全价游戏，除了简陋的装备系统，关卡数量在同类作品中也显得很少，一周目通关仅需要 10 小时，虽然有二周目，每个周目也有数个难度供玩家挑战，但只要搭配出合适的装备，直接越级挑战并不是什么难事，很快这款游戏能游玩的部分就会被消耗殆尽，后续更新内容也并不充足。好在本作不仅支持网络四人联机，同时还可以本地四人，非常适合作为一款家庭同乐游戏，适合任何年龄的人群。

可惜的是本作虽然有着很充足的噱头,但对于《我的世界》玩家而言，这款作品除了借用了原作素材外，并没有体现出原作自由、创造的特点，甚至场景中的立方体也不会因为 TNT 而被破坏,就仅仅是一款披着《我的世界》外皮的"大菠萝"作品。

清爽度：★★★★★
点评人：六等星

●崩溃时刻

这款游戏即便有或多或少的缺点，和售价比起来都在可接受范围内，然而本作有一个完全无法容忍的 BUG，那就是卡顿的时候会完全把玩家的存档给删除，六等星就碰到两次这个情况，好在有做存档备份，但也损失了好几个小时的努力。







西部五奇兵

赏金奇兵III

机种：PC/PS4/XOne
厂商：THQ Nordic
类型：策略
版本：中文版
发售日：2020年6月17日
对应人数：本地1人
售价：428港币

作为一个已经早已没落多年的游戏类型，RTT（即时战术游戏）早已淡出了一线游戏的行列，甚至连当初RTT的“鼻祖”RTS（即时战略游戏）也不复辉煌。然而在各行各业，总有那么一群人坚守在这些“黄昏行业”当中，RTT也不例外。来自德国的Mimimi工作室决定让这个没落的类型重新焕发光芒，并在2016年推出“忍者版盟军敢死队”《影子战术 将军之刃》，游戏推出后获得了非常不错的评价。于是在2020年他们趁热打铁推出RTT界的“老兵”《赏金奇兵III》，而离系列前作发售已经过去的整整14年。

由于换了开发商，《赏金奇兵III》在原作剧情基础上进行了软重启，虽然核心角色，诸如主角库珀、医生麦考伊和女主角凯特都没发生变化，但他们的背景故事发生了不小的变动。剧情也不再是延续前作，而是讲述了这个小团队是怎么从互不认识的陌生人逐步成长成“赏金奇兵”。配合新角色赫克特和伊莎贝拉的加入，无论你是老玩家还是首次接触这个系列的新玩家，在剧情理解上都不会遇到任何问题。

考虑到游戏类型在玩法上的局限性，和诸位前辈相比，《赏金奇兵III》在玩法上并没有作出太大的变化。玩家依旧需要合理运用每个角色的能力和特性，分配好手头上有限的资源（人员、弹药、道具等），然后按部就班地用合理的战术消灭数量远超我方的敌人。游戏难度和诸位前辈相比虽然略显逊色，但依旧不乏难点。除了本篇剧情，游戏还有自带各种限制条件的挑战关卡供玩家游玩。

这种以少胜多所带来的成就感正是RTT游戏的最大乐趣，本作将这个“少”限定在了二到三人。除了最终章，本作的其余章节中五人组都是不齐的。每个角色都有其独一无二的能力，玩家在使用每个角色时都会有截然不同的体验。丰富的场景和出色的关卡设计让角色们都能各司其职，并发挥自己的长处。

Mimimi工作室在系统、玩法甚至在UI设计上都参考了“前作”《影子战术 将军之刃》，而且其核心系统——决战模式也被一并搬了过来。在决战模式中，玩家可以预设好角色的行动，然后在一个可以操控的时机中同时实施。这个模式让玩家可以完成很多在此前同类游戏中很难实现的精妙战术。而即便在一般时刻，玩家也可以利用这个系统附带的暂停效果（除最高难度外）来在危急时刻里发动反击。

剧情一直不是这类游戏的重点，但本作还是给玩家讲述了一个典型的西部题材快意恩仇的故事，也提升了玩家的代入感。有一说一，本作剧情其实算不上优秀，甚至有几处转折略显生硬的地方，不过出色的音乐和配音一定程度上弥补了这些小缺陷。无论你是一个想要重温RTT辉煌的老玩家，还是一个单纯想入坑的新玩家，本作都是一个非常不错的选择。

“奇兵”度：★★★★★
点评人：三日月

●对决时刻

作为一款西部题材游戏，开发组特意安排了一场西部对决作为剧情的最终战：9个敌人对阵只手持一把左轮手枪的主角。当然了，敌人想玩阴的那一套，我们自然也会奉陪。最后“西部五奇兵”在玩家运筹帷幄的战术下，同时将九个敌人一网打尽，这场特殊的“对决”最终以好人胜利而告终。





影响深远的争议之作

最后生还者 第二部

机种：PS4
厂商：SIE
类型：动作冒险
版本：中文版
发售日：2020 年 6 月 19 日
对应人数：本地 1 人
售价：59.99 美元



在 2020 年 6 月之前，99% 的媒体和玩家恐怕都想不到，《最后生还者 第二部》在上市后竟然会引发如此大的争议。

在提前玩到《最后生还者 第二部》的媒体们眼中，这个游戏似乎没有失败的可能，这点从大 M 网前期高达 96 分的综合评价就能看出来。在大 M 网收录的超过 100 家媒体的评分中，有 53 家给出了 100 分评价，25 家给出了 95 分以上的高分评价。在所有提前评测的媒体中，只有 3 家的打分低于 80 分。

的确，《最后生还者 第二部》从各方面来看都几乎达到了当今业界的最高水平，除了剧情。然而就是这个被媒体忽视的问题，导致游戏发售后口碑瞬间崩盘，大 M 网上玩家评分一度低至 3 分，与媒体评分形成了鲜明的对比。

如今游戏发售接近两个月，有关本作的评论基本上已经盖棺定论。在大 M 网上，约 13 万 8000 名用户打分，平均分为 5.6 分；PSN 美服有约 23400 名用户打分，平均分为 4 星；PSN 欧服有约 17000 名用户打分，平均分为 4.5 星；PSN 港服有约 8600 名用户打分，平均分为 2.5 星。虽然评价有所回升，但要想复制前作那样的神作级别评价已无可能。

有关《最后生还者 第二部》的讨论虽然告一段落，但整个事件的余波仍未平息。最直观的表现，就是大 M 网修改了用户评分的规则，新作上市 72 小时后方可评论。这一规则完全就是因为《最后生还者 第二部》发售当天便出现海量低分所造成的。



而这个事件更深刻的影响，应该是接下来 SIE 的决策。从短期来看，首当其冲的便是还未公布的 PS5 版。本作没有附带多人模式，但多人模式已经在开发中。如果本作收获前作一样的好口碑，PS5 版只要加上故事 DLC 和多人模式，肯定还能继续大卖。但如今本作遭遇滑铁卢，PS5 版怎么做就成了问题，复制前作 PS4 版 1178 万套的奇迹已不太可能。这也使得 PS5 前期少了一颗重要砝码。

从长期来看，这个事件暴露出 SIE 的 3A 大作路线存在着巨大风险。第七世代末期，正是凭借一大票独占 3A 大作的出色表现，PS3 才能实现后期对 X360 的反超。这也使得 SIE 坚定了第八世代继续坚持这一路线的决心，事实证明这一决策也的确有效。当 XOne 上的独占游戏纷纷跑到 PC 平台后，PS4 凭借独占的 3A 大作赢得了大批忠实玩家，创下销量过亿的惊人成绩。

但随着 3A 大作开发成本的大幅提高，这一路线的风险也越来越高。对比 PS3 和 PS4 两个世代，不难看出本世代 SIE 旗下工作室的效率明显下降。以顽皮狗为例，PS3 上有 3 部《神秘海域》和 1 部《最后生还者》，而 PS4 时代只有 1 部《神秘海域》和 1 部《最后生还者》。圣莫尼卡从 4 部《战神》骤降至 1 部《战神》。至于其他的几个工作室如 Guerrilla、Sucker Punch 等均有明显的减产。只是因为本世代这些 3A 大作表现均十分出色，才掩盖了背后的问题。

然而最终问题仍然出现了，而且发生在曾经最被媒体和玩家一致看好的顽皮狗身上。虽然《最后生还者 第二部》目前销量已经过了 400 万套，但人们很难不去联想：如果本作的剧情没有那么多争议的话，那么销量会不会增加一倍、甚至更多呢？就在《最后生还者 第二部》上市前一个月，SIE 宣布成立 PlayStation Studios，将旗下众多优秀的游戏整合到同一个品牌下。相信这便是 SIE 想出的一步解决方法。至于接下来 SIE 会怎么走，我们拭目以待。不过可以肯定的是，经历了这么多风波后的顽皮狗，肯定会迎来不小的变化。

话题度：★★★★★
点评人：纱迦

●震惊时刻

本作超高的话题度让它变成了游戏博主（甚至是非游戏类的博主）的“财富密码”，虽然大部分视频都是骂剧情的，但还是有一些人在挖掘游戏里的彩蛋、细节、秘密。油管上有一位 UP 主专门研究游戏的细节，其中最令我震惊的是这条：当背包进水后，部分收集品上也会出现水渍。本作还有很多其他的惊人细节，有兴趣的人不妨去找来看看。





“免费”精品

Ninjala

机种：NS
厂商：Gungho
类型：动作
版本：中文版
发售日：2020 年 6 月 24 日
对应人数：本地 1 人，在线 2~8 人
售价：本体免费

就在今 6 月中旬，一款画风与同平台《喷射战士》极其相似的作品，以免费的形式走进了玩家们的视野，这便是《Ninjala》。《Ninjala》的开发商 Gungho，是在手游网游里混得相当不错的厂商，大名鼎鼎的《智龙迷城》就是由他们所开发，而这次他们向主机平台进发，率先扔出了《Ninjala》这一份答卷。这一作品主打网络多人对战，画风和美术借鉴了同平台的大人气作品《喷射战士》，画风童趣可爱却不失时尚炫酷，而且相当良心地采用了本体免费，各种内置皮肤付费的收费模式，不管玩家是否有加入任天堂会员，只要手中有一台 NS 和一个较为顺畅的网络环境，就能随意下载游玩本作，任何一名 NS 玩家都值得下载一个尝试。



说到本作的氪金要素也和当前大多数服务型游戏类似，任何氪金内容都只和皮肤外观等要素挂钩，不会影响游戏内任何网络对战。另外一种需要收钱的就是本作的故事模式，有别于《喷射战士》的诙谐，《Ninjala》的故事就相当儿童向，甚至可以说是比较无聊，对于付费内容来讲，多少有点可惜。

再说到本作免费内容上的玩法，画风虽与《喷射战士》无比相似，但玩法却是截然不同的，简单形容《Ninjala》的话，它就是一款低配版的《高达 VS》作品，每场战斗中，各名玩家之间的立回博弈等要素相当丰富，制作组在上面可谓花费了不少心思。当前游戏中的网络模式基本都是 8 名玩家大乱斗，通过不断击杀对手或是破坏无人机来提高分数，最终得分最高的玩家就会获得本场的胜利，看似简单的规则，内在却有无数复杂的机制：游戏中共有 12 把不同的武器，每把武器的性能技能都有所差别，移动速度、角色生命值、攻击距离等重要对战要素都不尽相同，想要熟练每一把武器必然要花费不少时间；战斗中猜拳系统相当奇妙且容易上瘾，看似赌博的机制，其实是在短时间内进行各种各样的“择”，使得本作在体验上非常接近格斗游戏。不过作为一款免费游戏，其上手难度实在是有点高了，而游戏内的教程非常简洁，许多关键的博弈要素都没有谈及，使得很多刚把游戏下好的新人，在一无所知的情况下进行匹配对战，然后被熟练的玩家“摩擦”到立马删游戏，进坑到拖坑只需几局时间。

鉴于本作是服务型游戏的特性，未来还会有着诸多更新内容，制作组要是在这期间用心打磨下细节，多推出全新好玩的模式或内容，相信未来会是一款不输给《喷射战士》的优秀作品。

良心度：★★★★
点评人：三猫

●绝杀时刻

由于本作对战评价以分数为准，除了不断与对手厮杀以外，还有的办法就是不断打无人机，只是毁坏无人机这一规则在新手局里些有人知道，因此评分阶段里经常出现，杀红眼排第一的那位，突然被一位无人机分数加成的二三名追上。



完整体量VR大作再添新丁

漫威钢铁侠 VR

机种：PS4
厂商：SIE
类型：动作
版本：中文版
发售日：2020 年 7 月 3 日
对应人数：本地 1 人
售价：308 港币



本作的故事针对游戏而原创，与之配套的主线任务也可谓制作精良，任务地点被选在世界各地的场景中：灯火通明的“夜上海”，地处美国马里布的斯塔克海景豪宅以及 VR 设施，北太平洋上空失事的私人飞机，建于哈萨克斯坦峡谷深处的洛桑精炼厂，作为“钢铁侠起源之地”的阿富汗山洞，甚至是神盾局的天空母舰奥瑞斯提亚号等。

与《遥远星际》等其他 PS VR 游戏相比，本作的画面表现并不算突出，但正是因为这些丰富关卡，让游戏流程获得了足够高的场景丰富度，使其拥有了不错的整体观感，叫人越看越喜欢。

关卡设计方面，游戏中的各种桥段不尽相同：有供电检修，有拆除炸弹，有开闸泄洪，有修理炮台……颇具“超级英雄味”，同时也没有让人感到重复枯燥。在作为钢铁侠大本营的车库内，还设有投篮、引体向上等几种小游戏，算是不错的调剂。

八小时左右的主线流程虽然不长，但主线也并非本作的全部：几乎每一个任务地点都设有“战斗挑战”和“飞行挑战”两类支线任务，是测试玩家技巧和水平的绝佳平台；通过在任务中获得高评价，玩家能获得“研究点数”，用以开发钢铁战甲的武器 / 强化部件，从而为钢铁侠“搭载”了成长要素；通关之后，还会追加特殊挑战任务“黄金复仇者”——耗时 15 小时以上的白金体验，给人一种“五脏俱全”的感受。

以 VR 游戏的标准来看，用上了 Move 手柄所有按键的操作相对较为复杂，玩家需要一定时间来适应。但因为制作组对其的巧妙处理，让玩家在掌握诀窍之后能体会到操控的流畅性，同时让战斗和行动有了钻研的深度，为核心玩家留出了挑战自我的空间。

本作在敌人设计上的特点是“少而精”。虽说杂兵敌人总共只有六种，但却都个性十足，拥有独一无二的行动模式和攻击手段。各种敌人的配合可能会让令人感到棘手，所以也就需要玩家总结出一套“具体问题具体分析”的应对方法，并根据关卡敌人配置而有针对性地配置战甲武器 / 强化部件，令人“百战不厌”。

BOSS 战也能让玩家体会到开发组的用心之处：玩家在主线流程中会多次与幕后黑手“幽灵”交锋，每一次交锋都会给玩家带来“惊喜”。她时而射出夺命镰刀，时而释放激光牢笼，时而隐匿行踪投掷标枪，时而发动“影分身之术”对玩家“群起而攻之”……一次又一次地给自认为已经摸清其底细的玩家施压，逼迫他们思索“这回又该怎么打？”

但过长的读盘时间是本作的一处“致命伤”。笔者粗略计时发现，从主菜单选择“继续游戏”进入车库，需要花费约 80 秒的读取时间；从车库到进入任务，又需要与之不相上下的等待时间；而在部分主线任务的中途，还得再次和漫长的读取画面“干瞪眼”！其令人难以接受的程度之甚，即便被单独“揪出来”扣分也一点不过分。希望后续更新会让这一问题有所改善。

总而言之，本作是一部完整体量的 VR 游戏，为玩家呈献了一场酣畅淋漓的超级英雄体验——这在同类游戏中可不多见，同时也代表着 VR 游戏朝“非小品游戏”方向发展的大趋势，因而为其自身更添价值。

燃脂度：★★★★★
点评人：长剑

●致敬老员工时刻

当玩家在车库拿起平板电脑查看 Bethany Cabe 的个人页面时，会解锁一个奖杯。这样的安排自然是有意为之：Cabe 是斯塔克的前女友，她原本在斯塔克工业担任他的保镖，二人相互吸引并坠入爱河。在斯塔克最失意的时候，Cabe 全心全意地支持他，帮助他戒除酒瘾，二人的感情变得更加深厚。但 Cabe 后来在得知自己的丈夫仍然活着之后，最终选择忍痛离开了斯塔克——游戏中还有不少类似的彩蛋，留待玩家发掘。







就算是月亮我也斩断给你看！

血污 月之诅咒 2

机种：NS/PS4/XOne
厂商：Inti Creates
类型：动作
版本：日版
发售日：2020 年 7 月 10 日
对应人数：本地 1～2 人
售价：1480 日元

前作《血污 月之诅咒》原本是 IGA 为了开发《血污 夜之仪式》而承诺的众筹回报项目之一，这款作品被认为是横版 8bit 风格《恶魔城》的精神续作，从角色设定、系统要素和流程设计都忠实沿袭了“《恶魔城》系列”第三作——FC 版《恶魔城传说》的特色，令人怀念的像素画面，复古的手感加上精心设计的关卡和 BOSS 战，让本作得到了意料之外的好评。也因此 IGA 团队再接再厉，在开发完《血污 夜之仪式》的 DLC 后，仅仅用了 4 个月时间就快马加鞭地打造出了这部续作。

和前作相比，《月之诅咒 2》在沿袭了前作的设计风格的基础上，增加了 3 位全新的可操控同伴——教会驱魔师多米尼克、斩月曾经的战友罗伯特以及依靠炼金术驱使着巨型机甲的小狗——八公，这三位同伴的性能都极富特色，无论是重视跳跃和攻击距离，且拥有回复和无敌技能的多米尼克，还是持有超强远程攻击能力的罗伯特，亦或是血最厚还兼具无敌能力的八公，使用起来都会让玩家产生截然不同的体验。而包括斩月在内的前作 4 人组也依然活跃于游戏中，使得本作玩家最多可以组成多达 7 人的庞大队伍，声势浩大地踏上斩妖除魔之路。

除了新增角色之外，本作关卡内的分支路线也比前作更加丰富，不同的分支路线会遭遇种类截然不同的敌人和机关，在难度上也会有很大差别。丰富的角色和关卡分支路线，再加上乐趣十足的双人同乐模式，本作的可玩性比起前作有了进一步的提升。

此外，本作大幅度提升了关卡和 BOSS 的难度，后期的 BOSS 战不仅需要玩家读懂 BOSS 的行动规律，加之由于不少 BOSS 都拥有难以完美回避的“赖招”，对玩家的反应能力也是一大考验，VETERAN 难度已经让人有些喘不过气来了，而最新更新的传奇模式更是有着切换场景敌人会重生，以及任一操作角色死亡 = 队伍全灭的严苛限制，觉得前作的难度不够硬派的老手玩家们尽可以一试。

本作的彩蛋设计相比前作更加放飞，最终章需要完成各个关卡，收齐全部同伴再突入最后一关的设计，让人不由自主想起了经典老游戏《Konami 世界》的设计，喜爱 FC 时代 Konami 游戏的玩家们在游玩本作时或许会频繁地产生既视感哦。当然，本作也有着一些缺点，作为一款短时间内快速开发完成的游戏，直接沿用了大量前作的素材乃至 UI 暂且不提，关卡的美术设计相比前作略为逊色，最后 3 关不少场景比较雷同容易令人审美疲劳，而音乐方面也没有太亮眼的表现。

“复古”度：★★★★★
点评人：水无月

●弹幕时刻

在游戏正式发售前或许谁也没有想到，我们竟然可以在《恶魔城》里玩弹幕 STG 游戏！作为终章进入最后一关的前置关卡，这个弹幕 STG 关卡设计得还颇为华丽，我方和敌方的弹幕量都相当可观，如果不收全角色强化武装和残机数量的话，想要到达目的地——月球还真不是一件容易的事，途中某些区域的背景让人不禁想起了《沙罗曼蛇》，着实让人怀念不已。





折纸世界的童话物语

纸片马力欧 折纸国王

机种：NS
厂商：Nintendo
类型：动作冒险
版本：中文版
发售日：2020 年 7 月 17 日
对应人数：本地 1 人
售价：429 港币



作为《马力欧》世界衍生出的诸多游戏 IP 之一，《纸片马力欧》一直以充满创意的玩法、搞怪幽默的剧情而博得广大玩家的喜爱。时隔 4 年，这个系列再次推出了全新作《纸片马力欧 折纸国王》，不仅将平台转战至 NS，同时也为翘首以盼的粉丝们带来了独特的游玩体验。

●创新却又不足

接触过《纸马》的玩家都知道，这个系列的作品虽然大多采用了回合制战斗系统，但实际上动作性也毫不逊色，例如 3DS 平台的《马力欧和路易吉 RPG 纸片马力欧 MIX》，就需要玩家看准时机按键才能完整使出必杀技，无论是战斗内外都包含了大量的动作元素。《折纸国王》依然延续了系列以往的“动作性”，战斗时在适当时机按键可以追加攻击伤害或减免受到的伤害，但形式变得颇为单调，攻击动作只剩下“踩踏”和“锤击”这两种，取而代之的则是原创的圆环拼板系统，玩法简单概括就是通过旋转画面中的圆环，把站在圆环上的敌人拼成 2×2 或者纵向一列，从而使得角色获得攻击力加成的效果，更快解决战斗。该系统不可谓没有新意，遗憾的是没有做出更深入的探索，直到通关也依然是这一套，而且由于耗费时间过长（即便使用了官方提供的金币外挂），给人的观感实在称不上是好。当然，这系统也有让人耳目一新的时候，例如本作的 BOSS 战就十分有意思，采用了与杂兵战完全不一样的圆环拼板方式，而且还讲究一定的策略性，花样百出，算得上是最大的亮点。

●彰显“纸片”特色

与战斗系统相比，《折纸国王》在其他方面的表现就要优异得多了。游戏提供了非常丰富的地图，例如江户时代主题的园地、枫林与草原、海洋与岛屿等等，美术上也完美体现了“纸片”与“折纸”这两种风格，场景中的物品几乎都能看出可以手工制作，设计逻辑严谨。而与地图相呼应的是，本作数量众多且玩法有趣的场景解谜，游戏新增了一个“神祇之力”系统，利用地图或转盘上的魔法阵，玩家可通过体感实现拖、拉、撕、砸、扭等角色动作，进而解决道路上的各种难题。游戏的收藏要素也不少，每个场景都藏着多个受困的奇诺比奥，还有大量的收藏品，另外收集纸片填补场地中的“空心洞”也是一项颇具魔力的玩法，想要完成地图达成率不是一项简单的工作，当然，这个过程得益于优秀的设计又不会过于枯燥。

从整体上看，《折纸国王》的完成度可以说相当高，尽管动作性的削弱使得游戏的操作变得简单，但对于头脑的“急转弯”要求却并不低，益智性更优于动作性。故事方面只能说不失以往水准，角色不多但梗却非常多，而且很好理解，就算没玩过任何一款《马力欧》也能看得开心，适合任何玩家入坑。

脑洞度：★★★★
点评人：三味线

●敌我联手时刻

面对强大的折纸国王，马力欧的老对手酷霸王这次也栽了跟头，为了解决纸片的危机，两人暂时冰释前缘联手抗敌。这次酷霸王军团也成为了玩家的助力，虽然在诸多《马力欧》作品当中这群呆萌的家伙看上去一点都不强大，但作为我方队友时却展现出了惊人的实力，消除障碍、白给飞船……当然也少不了带来一连串的麻烦——没错，指的就是你，酷霸王 JR.！





一个“卑鄙的本地人”的诞生

对马岛之魂

机种：PS4
厂商：SIE
类型：动作冒险
版本：中文版
发售日：2020 年 7 月 17 日
对应人数：本地 1 人
售价：468 港币



游戏刚发售时，同事主笔的《对马岛之魂》（以下简称《对马岛》）“黄金眼评测”被一部分玩家批评为“刻意黑”。我仔细研究了他的文案后发现这样一个问题：这篇评测基本上都是“优点→缺点→优点→缺点”交替的结构，比如先说一个玩法上的优点，会紧接一句玩法上的不足。虽说优缺点均有提及，但给人的感觉却是“先扬后抑，强调缺点”，着实有些冤枉。

为了避免这样的误解，这次我会先集中说一下我自己对《对马岛》不太满意的地方，夸夸夸的部分就放到后半部分吧。

画面较宣传早期有明显缩水的问题是被玩家吐槽比较多的，在我看来这是很多厂商的“正常操作”，不必过分苛责，不过无光源场景画质如坐过山车的情况也是事实，的确会影响观感。至于嘴型对英语、字幕翻译对英文，导致用最符合游戏氛围的日语语音时，就会出现全都对不上的情况，着实有些尴尬。若能多一些时间打磨，想必能避免这样的遗憾。

本作的战斗系统在潜行方面做得有些拉胯，先不说暗杀动作因缺少过渡帧而显得不自然，杂兵面壁罚站的情况也太多了，生怕玩家暗杀不到。这么设计未免太过刻意，让潜行的乐趣和成就感锐减。

这款沙箱游戏的整体体验，可以说是优质和疲惫并存。主线流程、各种游玩要素最初出现的那几次、重要配角的系列支线，这几块加起来能有个 20 多小时，把这些精华部分集中起来看，玩者的体验肯定不会差。但如果以解放全岛、挑战白金为目标，那么还得再花二三十个小时来推支线、清问号。这个的过程的枯燥感会逐步累积，而全部剧情和对话都无法跳过或加速的问题，在这个阶段也会被放大。

普通支线里一到站桩对话我就很容易走神，加之任务过程往往是“对话三分钟，走路三分钟，战斗 30 秒”，形式较为单一，趣味性不足。说来也巧，我收尾阶段连做几个支线，最终结果都是委托人或是其家人朋友“不得好死”，这支线真的是做了个寂寞。这些小支线可能是为了体现对马岛人民在战火中所遭遇的惨境，但从同类任务的比例上来说有点多了。

另外，到 70%~80% 进度时，主角能力成长到头，经验值溢出，面对循环重复的沙箱填充内容，会是玩家最无聊的阶段。有些游戏就是“玩得越久，评价越低”，对于要花更多时间给《对马岛》做攻略的同事来说，或许更是如此吧！

久等了，终于到了夸的部分了！

7 月上旬，我们在采访《对马岛》的艺术与创意总监 Jason Connell 先生和环境场景主设计师 Joanna Wang 女士时，问了这样一个问题：两位最喜欢黑泽明导演的哪部作品？又是如何理解武士电影的内核的？

Jason 说自己最喜欢《用心棒》和《乱》，武士电影给他留下印象最深的是战场上五颜六色的旗子；Joanna 最喜欢的是《七武士》，她一开始看不懂为什么两个人会一动不对地对峙十秒以上再出刀，后来她把这理解成武士电影的一种基调，并把这种调调保留到了游戏当中……

我们当然希望听到两位主创对内核部分发表一些独到的见解，但实际得到的回答让人有点蒙圈。先前评测中所说的“本作过度注重日本文化的仪式感”大概就是这个意思。不可否认，《对马岛》的视觉呈现，多出于制作团队对日本剑戟片的模仿与借鉴，表现形式上的确有些刻意。不过“仪式感”这个东西在我这儿不算是扣分项，因为作品对仪式感的追求，促成了“形”方面不俗的审美和艺术性，“神”方面当然够不到黑泽明大师的高度，但丰富的细节也能让人感受到创作者的敬意与诚意。

说到底，这是一个美国团队制作的和风游戏，套了一个历史的壳，创造了一座如同平行世界中的对马岛，价值观的表达方面依然是偏美式的。但其中恰到好处的定位既符合欧美玩家对古代日本的想象，日本乃至亚洲玩家接受起来也不费什么力气。



主角一开始是武士道精神坚定的继承者，但迂腐的信条在强悍狡诈的敌人面前显得不堪一击。在充分了解“武士道救不了对马岛”“大人，时代变了”之后，主角背弃了从小接受的教育和信仰，暗杀、投毒、背后捅刀、将恐惧植入敌人内心！也会为达目的，联合一切可以联合的力量，哪怕同伴曾

是武士阶层不齿之徒。令敌人闻风丧胆的“战鬼”消灭侵略者，解放对马岛，成为人们心目中的传说，令民众觉醒反抗意识……是不是有内味了？故事的种种发展都是标准的“好莱坞英雄”模式。好在《对马岛》中主要角色的心路转变都做到了逻辑自洽，境井仁成长为“卑鄙的本地人”可谓合情合理。



Sucker Punch 的作品我还是比较熟悉和喜欢的，对时隔五六年才推出的新作自然会有所期待。只是《对马岛》较之 SP 以前的作品（如《无名英雄 次子》），总感觉进步还不够大。剧情与故事设定之外，《对马岛》在游玩层面仍有一些技术局限，但能在当前世代的沙箱玩法上，加入一些自己的创意与实践，一定程度提升了作品的上限，这一点又超出了我的预期。

我们来看看被玩家所称道最多的几点：指路的神风其实就是一个任务指引的箭头，就和极简的 UI 设计一样，都可以减少画面中的游戏元素，增强沉浸感，甚至让 PS4 手柄上常年被遗忘的触摸板都有了用武之地；大做减法的战斗系统易于上手，难度也不高，让大部分人都能在正面战斗中获得真剑胜负的爽快感；地图上大部分的问号和收集要素，都能和角色成长、个性化外观相结合，让 80% 的收集过程不会觉得无聊无用；《对马岛》中“快速移动”时的超快读取速度也很可能成为今后沙箱游戏的参照物。

总结一下，《对马岛》的制作目的不是为了还原历史，它骨子里还是一款欧美风格的游戏，但在东西方文化的形与神、神与韵之间找到不错的平衡点。日式文化符号的大量运用有浓重的仪式感，一定程度加重了部分流程和任务设计上的节奏问题，但这些文化标签又是作品在艺术表达时不可或缺的部分。玩者是否会对此产生不适，取决于评判角度，可谓因人而异。

《对马岛》身处索尼独占游戏的第一梯队，但有一说一，在技术层面不算顶尖，GAME PLAY 的部分也有些许不足。但本作贵在真诚，审美也比较考究，至少能在 70% 游玩时间里，为玩家提供不俗的游戏体验，是一款不应被尬黑，也不适合捧杀的良作。

黑泽明度：★★★★
点评人：胜负师

●医学奇迹时刻

熟练地潜入敌营，找到身着厚甲的将领，从高处一跃而下，凌厉地斩下其首级，正要潇洒收刀，却见无头将领在地上爬呀爬，仿佛是在寻找自己的头颅，真的是一秒破功。这……这难道就是传说中的医学奇迹？爱了爱了！像这类无伤大雅的 BUG 还有不少，倒是给游戏增添了意外的乐趣。



对马风云始末
——元日战争简史

文：黑色维京　编：三日月　美编：01



对马岛，通常指位于日本九州北方玄界滩以西的主岛及其附属岛屿。该岛东临对马海峡，西毗釜山海峡，总面积约 696.1 平方公里，当属日本第八大岛屿。这个最大长度与宽度分别为 82 公里与 18 公里的小岛虽看似微不足道，然而却因其重要的海上枢纽位置因而成为了历史上众多战役中的兵家必争之地。例如 1419 年 6 月 19 日，朝鲜大将李从茂试图率领麾下水军攻占对马岛。在此后的大约 170 年后的中国古代大明万历年间，时任日本太阁的丰臣秀吉以对马岛为进攻跳板，发动了针对朝鲜王朝的万历朝鲜之役（1592 年－ 1598 年，日本史书称此役为文禄 · 庆长之役）。然而有必要指出的是，这两场规模相对较大的战争都并非是对马岛首次面对兵戎金戈。公元 1274 年与 1281 年，元朝统治者忽必烈就曾两度发动战争以期征服日本，交战双方均在对马岛爆发过激烈的军事冲突。在 2017 年巴黎游戏周前的 SIE 媒体发表会中，隶属于索尼互动娱乐的游戏开发商 Sucker Punch Productions 宣布了旗下的一款名为《对马岛之魂》的新作。该游戏的背景故事，正是取材于这场元日之间的战争。



■对马岛因其所处地理位置的战略要冲，在历史上曾成为各方势力竞相争夺的要地。

与彼时征服欧亚大陆并拥有广大领土面积的蒙古帝国相比，由日本统治者北条时宗所率领的日本镰仓幕府虽看似全无招架之力，然而战局最终却发生了惊天大逆转。元朝政府缘何要发动这场战争？该战役的完整经过如何？处于绝对劣势的日本是怎样取得战事胜利的？本期特企，就让笔者借《对马岛之魂》发售的东风，带领各位读者一起重温那场 700 多年前蒙古铁骑与日本武士之间的殊死交锋。

黄金家族与镰仓幕府

自蒙古族乞颜部首领铁木真于公元 1206 年春在斡难河正式成为大蒙古国皇帝，获得尊称“成吉思汗”以来。这位知人善任、胸怀韬略的领袖便率领着他麾下的铁骑先后入侵并征服了西夏、西辽、花剌子模等国家和地区，极大的拓宽了蒙古帝国的领地及统治范围。1227 年 8 月 18 日，在蒙古军队二度攻打西夏的过程中，成吉思汗不幸逝于平凉以西地区，享年 60 岁。根据他的遗愿，出身于黄金家族（泛指成吉思汗的后人，但在元朝建立之后，这一词语仅适用于其四子托雷的后裔）的窝阔台继承了他的汗位。虽然窝阔台在位期间也曾多次取得战事的胜利，且在中书令耶律楚材的帮助之下恢复了中原及北方地区的经济、司法以及科举制度等。但由于其性嗜酒，导致他最终在 1241 年 12 月 11 日暴毙而亡，其西征欧洲的计划也不得不因此而草草收尾。此后，在经历了由窝阔台之妻昭慈皇后和第三任大汗贵由汗之妻海迷失所引发的“乃马真乱政”与“海迷失乱政”后，大蒙古国终于迎来了一位称职的统治者——蒙哥可汗。蒙哥性格沉稳刚毅，严格执行了黄金家族世祖的每一条祖训和戒律。在治理国家方面，他广泛听取多方意见并结合自身的见解，使得原本遭到重创的国家机器重新恢复了常态。而在统领军队方面，蒙哥可汗可谓同样继承了先祖的意志，大理国和隶属于西亚的部分地区被先后被其并入蒙古国版图。在个人生活方面，蒙哥并不贪图享乐或嗜酒成性，他唯一的爱好便是进行狩猎活动。从各方面综合来看，蒙哥可汗都堪称是一位理想且自律的领导者。倘若说成吉思汗奠定了蒙古帝国的基础，那么蒙哥的功绩便是将其所规范化且制度化，其重要性及意义自然不言而喻。

公元 1259 年 8 月 11 日，蒙哥殁于今重庆市合川区城区东面 5 公里的嘉陵江南岸钓鱼山。关于其死因，和此前黄金家族的列位可汗一样，至今仍是众说纷纭、莫衷一是。根据蒙古帝国兄终弟即、父子相传的即位传统，蒙哥的三位胞弟忽必烈、旭烈兀和阿里不哥成为了汗位最具实力的竞争者。由于旭烈兀主动宣布将不参与选举，因此这场即位之战就成为了忽必烈与阿里不哥二人的殊死对决。在蒙哥去世之前，忽必烈奉命征讨南宋政权，并接连取得大捷。后在妻子察必皇后和儒臣郝经的一再劝说之下，忽必烈准备班师回朝，举行汗位登基仪式。此时恰逢南宋丞相贾似道前来求和，表示愿意在割地的基础上加奉岁币，从而希望蒙古大军可以停止进攻。忽必烈当机立断，同意了贾似道的要求，之后便退兵北返。1260 年 6 月 4 日，在众多蒙古贵族连同其本人军队的拥护之下，忽必烈在上都（今内蒙古自治区锡林郭勒盟正蓝旗境内）被加封为大汗，年 44 岁。其弟阿里不哥虽然在其后同样加以效仿，企图另立汗位，但最终却两度在战争中败于忽必烈，沦落为前者的阶下囚。1266 年，阿里不哥去世。自此，忽必烈的统治根基开始变得更为稳固，蒙古帝国开始再度将全部的精力放在对外征战上。

■元世祖忽必烈统治时期被历史学家公认为是蒙古由帝国转变为元朝的关键。在僚臣郝经、张文谦等人的辅佐之下，忽必烈不仅极大地拓宽了元朝的统治疆域，同时还在修缮航运工程、颁布律法、完善中央及地方官职等方面已取得了令人瞩目的成就。明朝官修正史《元史》的组织编修者、翰林院大学士宋濂，甚至明太祖朱元璋本人都曾对其做出过极高的历史评价。



将视角从东亚大陆转向日本列岛，在经历了由皇族平氏子嗣平清盛所引发的“治承三年政变”后，日本的三位天皇——后白河、高仓和安德接连成为前者的傀儡。平氏政权虽一时间权倾日本朝野，但其也因此受到了其他家族势力的敌视与嫉恨。公元 1180 年，在源赖政的怂恿和鼓动之下，后白河天皇的次子以仁王率先揭竿而起，企图推翻平氏继承大统。然而其最终却在与平清盛的交锋中败北，后在逃亡过程中遇袭身亡。即便从表面上来看，平清盛与其家族再一次顺利化解了统治危机，然而此时日本国内的实际情况却是反平势力早已暗流涌动。在众多征讨军队中，最具实力的非另外一支皇族——源氏莫属。公元 1180 年到 1185 年，源平两大势力展开了激烈的角逐。这场大战就是历史上著名的源平合战，史书亦称之为治承 · 寿永之乱。由于平清盛的去世，加之其嫡孙平维盛在关键一役俱利迦罗谷之战中的指挥不当，致使平家的全部精锐兵力几乎全部消亡殆尽。1185 年，平氏再度于坛之浦之战中战败，其新晋族长平宗盛在源赖朝的命令下惨遭斩首。自此，源氏取代平氏，



▲坛之浦之战

成为当时日本实力最强的政治派别。

尽管源氏一派取得了政治和战争的二元胜利，但此时其家族内部的矛盾也开始逐渐显露并有所激化。源义经原本为源赖朝的同父异母的兄弟，在征讨平氏的过程中立下了赫赫战功。然而由于兄长的猜忌，最终演变为双方手足成雠的悲剧，源义经最终命丧高馆。源赖朝生性好大喜功，在之后觐见后白河天皇之时竟无所顾忌地表达了自己希望获得“征夷大将军”（彼时日本朝野对讨伐其国土东北方虾夷族所设立的高级军官一职，也称“幕府将军”）这一非常设官职。在后白河天皇百般推脱及劝说之下，才致使源赖朝最终没能如愿。可在后白河天皇驾崩之后，手握朝廷实权的关白九条兼实迫于源氏家族的势力，最终被迫应允源赖朝加封为“征夷大将军”。在此之前，源赖朝就在大本营镰仓府经营并不断壮大着自己的势力，一个趋于完善的武家政权已然颇具雏形。现如今大权在握，这无疑进一步扩充了其实力与野心。自此，日本首个幕府——镰仓幕府正式宣告成立，依附于其名下的“御家人”（泛指与幕府将军直接保持着主从关系的武士）被委任充任各个重要官职。但可惜好景不长，1198 年 12 月，源赖朝在一次出行的过程中不慎从马上摔下，导致头部受创。在次年的 2 月 9 日，源赖朝死亡。此时，源氏一家的大权被其岳父北条时政和遗孀北条政子所夺取。在经过了承久之乱、宫骚动和宝治合战等一系列政治斗争事件之后，北条氏的统治地位得以确立。自此，镰仓幕府的实际领导者也因而发生了根本性的转变。但令北条氏所料未及的是，另外一场来自大海彼岸与蒙古铁骑的恶战即将席卷而来。



▲作为活跃于平安时代的显赫氏族，源氏对日本历史的影响可谓起到了极为重要的作用，图为其名为“笹龙胆”的家族徽记。

文永之役

在平定了阿里不哥，确立了汗位之后。忽必烈于公元 1267 年迁都中都（今北京），建立国号为元。在此之前，蒙古大军再次兴师南下。虽然宋人与之进行了英勇抵抗，但终因实力过于悬殊，致使原本就危如累卵的南宋政权再度遭受了致命的打击。1276 年 2 月 4 日，年仅五岁的幼帝宋恭帝赵㬎被俘。南宋旧臣陆秀夫、文天祥等人带领另外两位皇帝继续与蒙古大军进行战斗。与此同时，忽必烈又先后要求高丽、日本、中南半岛等国家或地区宣誓臣服并进行朝贡。起初，高丽国对于元朝政府的态度显得摇摆不定。在元军进驻高丽领土的过程中，就曾爆发过当地武装反抗的先例。由于在蒙哥可汗统治时期，高丽方面曾将高宗世子王典送于蒙古国作为人质。在忽必烈的斡旋下，王典被封为新晋高丽王，由其全权负责高丽王朝的一切事宜。由于王典同样有身为忽必烈女婿这一亲属关系，这自然决定了其在政治上会依附于元朝统治者。至此，朝鲜半岛最终也成为了元朝辽阔版图中组成部分。

然而，在令日本臣服的问题上，事情的进展却远不如高丽国一样顺利。公元 1267 年，高丽使节奉忽必烈的命令渡海赴日，向位于九州岛北部的大宰府递交了元朝国书。在第 90 代天皇龟山以及大臣们的商议之下，日本决定修书给元朝政府。但是镰仓幕府连署（镰仓幕府担任执权官员的副职）北条时宗却认为此举并无任何意义，答复元朝国书一事因此被搁置下来。在等候了将近一年的时间无果后，高丽使者无奈只得暂时返回故土复命。因为此前高丽王朝就已有过在政事与外交上敷衍元世祖忽必烈的先例，因此后者命令使臣要求高丽方面再次前往日本递交国书。此时，北条时宗已经由此前的连署转为执权一职，负责镰仓幕府的大小事宜。在数次推脱未果后，北条时宗命人给忽必烈回复了一封书信。在信中，他以蛮夷称呼元朝政府，这样傲慢无礼的语气态度自然激起了元朝政府的强烈不满。两个国家间冲突的导火索自此被点燃，战争一触即发。

在处理完由高丽王朝崔氏政权崔瑀所引发的“三别抄之乱”后，忽必烈东征日本的计划开始被正式提上议程。公元 1273 年，忽必烈最后一次向日本方面下达了归降诏书，但其结果与此前两次并无二致。1274 年，元朝政府以蒙古大将忻都为征讨日本一役的总帅，洪茶丘为右副帅，刘复亨为左副帅统领总兵力为四万的大军（由蒙古、女真、中原和高丽人士组成），搭乘



▲在由开发商 Firaxis Games 制作的回合策略类游戏《文明VI》中，北条时宗作为日本方面的领袖亦出现在其中。值得一提的是，其特色能力“神风”几乎与元日战争中作战双方的对抗实情相一致，此处也能从侧面反映出开发人员对相关历史还是做了点功课的。

900 艘舰船直扑对马岛。日本方面，由于对北条时宗继任镰仓幕府执权一事深为不满，其异母兄弟北条时辅发动兵变。由于这一事件恰好发生在文永九年（即公元 1272 年）二月，因此日本历史学家也称其为“二月骚动”。最终，北条时宗赢得了这场战争的胜利。现如今，镰仓幕府和日本终于可以团结一致共同面对即将席卷而来的蒙古大军，但局势却仍不容乐观。

1273 年 10 月 5 日，元朝舰队抵达对马岛周边海域，准备进行登陆作战。负责对马岛海防事务的是出身宗氏家族的宗助国。在听闻元军抵达的消息后，他即刻率领麾下士兵前去探查敌情。期间宗助国一行人不幸遭遇一千名元军，在撤退无果的情况下，众人与之展开了英勇的战斗。但结果终因实力过于悬殊而全军覆没，对马岛也因此宣告沦陷。之后，舰队以此地作为进攻的桥头堡，攻占了与之相隔不远的壹岐岛。就当前形势来看，元军似乎已经主导了这场战争的走势。但在之后的北九州岛，形势却突然急转直下。当联军从登陆点百道原和今津上岸后，便遭遇了日本御内家武士的多轮冲锋。在混乱中，讨伐军左副帅刘复亨被隶属于镰仓幕府的御家人少贰景资一箭射落于马下。而在博多湾，战情起初仍是一边倒的局面。在蒙古铁骑和火器的双重打击之下，日本军队接连退败。时值正午时分，武士菊池武房携 200 名骑兵冲入行进中的元军阵中。由于其事先并未发起“一骑讨”（彼时日本武士在正式交战前，通常先自报姓名、家族以及个人事迹等等，统称之为一骑讨），而是径直杀向敌人。这也短暂地震慑了元朝军队，使得日本方面的士气得以短暂的恢复。第二日，决心拼死一战的御内家武士们惊讶地发现元朝军队竟然撤军了。原来，由于元军内部众将失和，导致军队无心继续前进。考虑到兵力粮草的损耗，外加近几日连绵大雨天气的影响，更坚定了元军撤退的决心。被称为“第一次元日战争”的文永之役虽然以日方胜利而告终，但是镰仓幕府最高统领北条时宗却并未因此感到些许宽慰。因为他深知对于实力强大的蒙古帝国而言，这场战争仅仅只是序幕。更为艰苦的挑战，将在不久之后二度袭来。


▲菊池武房在两次元军入侵中都立下了赫赫战功，却因为那时的幕府早已陷入内忧外患的窘况而一直没有得到应有的封赏。最后更是受到权力斗争的牵连，因忧愤而死，享年也就 41 岁，让人唏嘘。


▲由弘安之役战争亲历者竹崎季长绘制的《蒙古袭来绘词》，该作品真实记录并还原了守备日军用于加固岛防的石墙。该作品现被收藏于日本东京的三之丸尚藏馆。

弘安之役

文永之役结束之后，元世祖忽必烈又接连两次派遣使者前往日本要求后者顺服蒙古帝国，但均被后者直接斩首处置。公元 1279 年，偏安于中国沿海地区的南宋在元军的猛烈进攻之下最终宣告垮台，至此历时 320 年之久的宋朝政权宣告灭亡。现如今东亚大陆的政治局势已基本趋于稳定，蒙古帝国终于可以将全部的注意力集中于征讨海外国家。1281 年，元军分东西两路，再次剑指日本。东路军方面，元朝政府委任首次远征日本的军队首领忻都为总帅，统领蒙、汉、金共计四万名兵士。南路军则由札剌儿·阿剌罕任总指挥，南宋降将范文虎作为主将，其麾下共有前南宋士兵约十万余人。根据首次战败的教训，在大军开拔之前忽必烈特地叮嘱众将务必要团结一致，遇事一定要共同商议。然而彼时错综复杂的民族关系与猜疑嫌隙远非是寥寥数语所能化解的，而这也为元军第二次出征失败埋下了一个不稳定因素。

按照出征前制定的军事计划，东路军将选择从庆元出发，担任此次征战的主要作战部队。西路军则选择在定海（今宁波）出航，行军中还需携带各类稼种和生产工具，以备在日本当地屯田驻军。1281 年 5 月，东路军先行抵达对马岛。与首次远征相同，元军并未蒙受太大损失便夺得了此岛和壹岐岛的控制权。担任总帅的忻都随即要求下属继续攻打北九州岛，但此地再度成为了远征军的噩梦。由于北条时宗早已预料到元军的二次进犯，因此在他的强烈要求之下，北九州岛不但加强了岛防工作，同时守军所装配的弓箭性能也得到了相应的提升。当舰队抵达北九州岛周边海域时，一时间竟找不到登陆作战点。负责守备的武士一方面从环岛石墙后利用弓箭向元军射击，另一方面又多次派军进行袭扰，而元朝军队对此却毫无招架之力。



接连一个月的持续进攻并没能取得任何实质性的进展，万般无奈之下，忻都只好下令东路军暂时返回壹岐岛休整。在北九州岛驻扎的日军因此也同样获得了难得的补给与重新搭建防御工事的宝贵时机。

由于在南路军出发之前，主帅札剌儿 · 阿剌罕突发死亡，这场意外的变故导致大军在耽搁了近一个月后才得以与东路军会合。在此之前，日本方面派遣了九州岛的各大家族接连进攻壹岐岛上的元军，最终致使其不得不离开此地并改选在鹰岛驻军。这期间，东、南两路大军虽接连发动了数次小规模的进攻，然而最终却都宣告失败。时至同年 7 月 30 日，台风如期抵达日本海域。由于元军将领大多不擅长海战，从而导致其舰船首尾紧密相连。在台风的作用下，远征军所乘坐的船只相互挤压，最终造成了巨大的损失。主将范文虎原本就因东路大军的失败而畏首畏尾，现如今面对征讨军惨重的伤亡外加此前自己险些溺毙的经历，使得他发出了“还朝问罪，我辈当之，公不与也”的撤军号令。主将尚且如此，其下属的大小军官连同兵士自然也都无心恋战。此时日本九龙山尚有近三万名士卒盘踞在此，他们中的绝大多数在随后日军的重重围剿之下纷纷战死，生还者也都为日军所尽数俘获。元朝政府苦心经营的东征计划，最终以这样悲剧性结局而付之东流，令人不得不感叹世事无常。





▲上图为 2001 年由日本 NHK 电视台制作的大河剧《北条时宗 》的封面海报。虽然本剧因部分现代化的剧情设定而遭到了部分影评媒体的批评，但是仍不失为一部制作上乘的历史剧。令中国观众所津津乐道的是，剧中饰演元世祖忽必烈的演员正是我国国家一级演员巴森扎布（下图）。凭借着高超的演技，巴森成功征服了日本观众，因而获得了“蒙古的高仓健”的美誉。

尾声

回国后，导致元军在弘安之役直接战败的大将范文虎将罪责推诿给同僚厉德彪、王国佐等人，而其本人却得以官升中书左丞。当三名幸存下来的元军士兵返回故土后，忽必烈得知了事情的原委，范文虎因而被革职查办。元世祖原本计划第三次发动东征日本的军事行动，但是由于群臣反对加之黄金家族内部以及南部安南（今越南）爆发的动乱，最终致使前者放弃了这一军事行动构想。在元朝政府统治的后期，由于统治者昏庸无能，朝政日益腐败，加之民族隔阂愈加严重且不可弥合，导致其首府大都于公元 1368 年被明朝大将徐达率军攻陷，残存势力被迫北退戈壁草原。1388 年，常遇春妻弟蓝玉奉明太祖朱元璋之命发起了第六次北伐的军事行动，北元势力因此元气大伤。同年，蒙古统治者宣布放弃曾经的年号与帝号，北元统治至此彻底宣告结束。

日本镰仓幕府在文永、弘安两场战争中的大捷，极大地助长了其实力与野心。北条时宗甚至一度产生了反攻中国的念头，但终因实力不济而不得不作罢。实际上，在镰仓幕府取得战事胜利光鲜的背后，却是其财力下滑与统治疲软的开始，而这自然也为其日后的衰败埋下了伏笔。公元 1333 年，在各地豪族发起的倒幕运动的打击之下，镰仓幕府在“东胜寺合战”一役中被名将新田义贞击败，北条守时与北条高时双双自杀。自此，日本政局迎来了建武新政与南北朝时代。镰仓幕府，自此不复存在。



文：十大恶劣天气　编：好汉饶命（实习编辑）美编：咕噜

当GTA的“坦克梗”照进现实世界



当“giveusatank”的指令输入完成，硕大的“犀牛”坦克从天而降到了《横行霸道III》的虚拟世界中。刚才熙熙攘攘的街道，在一声轰鸣之后就变成了硝烟弥漫的战场。随着“五星”通缉的到来，从四面八方赶到的军警对着玩家的新座驾实施围追堵截，而你所扮演的“人狠话没有”的托尼哥则继续不动声色地摆弄着刚刚得到的大玩具，在街道上横冲直撞，尽情碾压那些如同纸糊的车辆，用硕大的炮口将一切挡路着轰成灰烬……



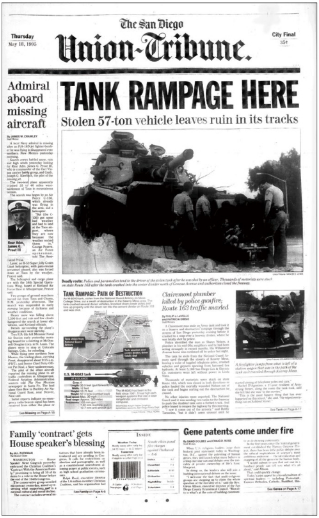
▲“坦克梗”最早可以追溯到《横行霸道》初代

“坦克秘笈”，大概是经典游戏“《横行霸道》系列”（《横行霸道1》——《横行霸道 圣安德里亚斯》）在Gameplay层面上最具黑色幽默的的桥段了。其实，这个“坦克梗”，也是正儿八经的“根据真实事件改编”。而且现实世界中对这个桥段的演绎，远比游戏世界要“精彩”。

水管工抢夺主战坦克

肖恩·内尔森（Shawn Timothy Nelson，1959—1995）曾经是一名在圣地亚哥居住的水管工，1995年5月17日，他溜进了该市国民警卫队营地，偷走了一辆M60A3“终极巴顿”坦克，然后将其开到闹市区狂飙，毁掉了数条街道和几十辆停靠在路边的车辆。虽然当局出动了大批





The San Diego
Union-Tribune.

Thursday
May 18, 1995

City Final
35¢

Admiral aboard missing aircraft

TANK RAMPAGE HERE

Stolen 57-ton vehicle leaves ruin in its tracks

TANK RAMPAGE: PATH OF DESTRUCTION

Clairemont plumber killed by police gunfire; Route 163 traffic snarled

Family 'contract' gets House speaker's blessing

INSIDE

Gene patents come under fire

▲《圣地亚哥联合报》对事件的报道

警力，但对于这种前所未有的公共安全事件一度束手无策，直到近一小时之后才将疑犯击毙。

这样一个似乎只能在游戏世界才能发生的情节，究竟是如何照进现实的呢？

内尔森 1959 年 8 月 21 日出生于犹他州犹他县的一个农民家庭，高中毕业后加入美国陆军，1980 年从装甲兵岗位光荣退役，此后一直在圣地亚哥从事管道维修。虽然内尔森没有大富大贵，但至少过着衣食无忧的生活。

然而不久，厄运接连降临到了这个退伍军人头上。1988 年，他的父母相继患病住进了夏普纪念医院。由于没有医疗保险，巨额费用瞬间耗干了他的积蓄，最终不得不放弃治疗。双亲的病故和妻子的抛弃，让长期处于压力中的内尔森出现了各种异常的举止。他为外界所知的行为记录，也的确坐实了后来警方对其“精神疾病犯罪”的定性。

1992 年，内尔森因为摩托车事故，被紧急送往了一度被自己怀疑成“杀害父母元凶”的夏普纪念医院，然而他在伤愈后非但拒绝支付 6640 美元的医疗费用，相反以“非法拘禁、虐待、意图谋杀”等指控将后者告上法庭，索赔 160 万美元。

内尔森的邻居投诉其在自家后院中动用工程器械和小型爆破工具挖洞，制造了巨大的噪音和环境污染。在警方赶到之后，他却一本正经的解释自己正在发掘“金矿”。因为自己“事业被打断”而相当不服气的内尔森，随即又控告当地警署擅闯民宅，要求 200 万美元的赔偿金。这些无厘头的指控，法院自然没有理睬。

就连内尔森的哥哥，也表示弟弟因长期使用甲基苯丙胺类毒品，彼此之间已经断绝了关系。

1994 年，随着当年的背伤愈发严重，内尔森已经丧失了劳动能力，自宅也因为贷款逾期而被银行收走，他不得不搬到了女友家中，不久之后再度被逐出门外，成为了流浪汉。

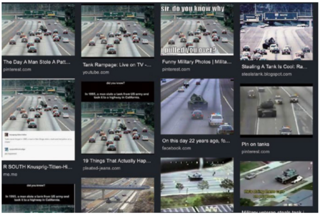
在“坦克飙车”案发前，内尔森的言行充满了极端色彩。他的一个“丐友”表示内尔森成天想着自杀，并且在 1995 年俄克拉何马城爆炸案发生后，表示“这是一件值得效仿的好事”。

1995 年 5 月 17 日星期三，走投无路的内尔森开着了自己唯一的财产——一辆陪伴了自己十年之久的雪弗兰皮卡，开启了生命最后的疯狂时刻。

当天下午 6:30，内尔森驱车到达位于梅萨学院大道到基尔尼梅萨社区之间的国民警卫队重型军械库。由于当时正处于“下班”时分，疑犯竟然大摇大摆的从正门走进了营地，然后溜进了当时只有几名机械师存在的车库。在事后的军方内部听证会上，基地负责人竟然一脸无辜的表示，如此疏于防范是因为“重装备在理论上不可能被盗窃”。

然而，一个退役的装甲兵，再加上一个形同虚设的岗哨，恰恰让“不可能”变成了充满讽刺意味的现实。

几乎是处于“真空”状态的军械库，让内尔森可以进行精心“挑选”接下来的作案工具。他先后进入了三辆坦克的内部，直到终于发现了一辆性能完好的战车。M60A3 已经装备了一键启动，这使得疑犯无需钥匙，不费吹灰之力的发动了坦克，然后一脚油门冲破了营地的围墙，在大街上开始了蓄谋已久的大破坏。



▲ 互联网保存的当年的黑色记忆。

虽然在车库中正在进行检修任务的工程人员门在第一时间拨打了 911，但接线员一度将其视为报假警。反倒是海湾战争

之后重大新闻直播意识和能力飞速提升的电视媒体反应神速，不到五分钟，四家电视台的摄像师乘坐着新闻车和直升机赶到第一现场，将骇人的画面传到了电视机前的每一个观众眼前。



▲当天被压扁的汽车。

觉得大事不妙的当局，随即派出了由圣地亚哥警署、警长办公室和加尼福尼亚高速公路巡警组成，共计 52 辆警车的追击车队。M60 坦克的最高时速不过 50km/h，根本不可能有逃脱的可能。然而，警方在公路截击过程中惯用的斜 45 度角侧后撞击、双车包夹、多车围堵等等战术，在坦克面前只能是以卵击石。至于路障、破胎器等等拦截装备，对于这台 56 吨重的钢铁怪物连象征意义都没有。

所幸的是，内尔森所驾驶的坦克并未装备弹药，因此警方可以小心翼翼地低速跟随，伺机采取进一步行动，虽然他们也不知道下一步应该怎么做……知道自己肯定逃不掉的内尔森，也驾驶着战车肆意的碰撞碾压路灯、消防栓和路边停靠的汽车，宣泄着对这个世界的愤怒。

由于出动国民警卫队涉及到一系列的法律门槛和指挥链权限，在闹市区使用装甲和反坦克武器的后果，也是任何政客都无法承担的。为了尽可能的减小破坏，市政当局一度联系上了附近的海军陆战队营地，请求派遣“眼镜蛇“武装直升机前来救援。然而，空中支援也需要经历政客、军方和议员们一系列的扯皮过程，同样属于“远水解不了近渴”。被混乱的街头景象惊呆的人们，只能默默祈祷这辆发狂的坦克能够尽快将燃油耗尽。

转机，终于在事发后 57 分钟出现。在疑犯试图越过 163 号州际公路的北行车道时，坦克被卡在混领土隔离带上，一条履带当场断裂，瞬间失去了机动能力。看准时机的四名警员奋不顾身的爬上炮塔。领队的保罗 · 帕克斯顿警官用一只断线钳强行打开了顶部舱盖，高声喝令内尔森投降。但这个疯子却转动炮塔，试图将警员们甩出去。在这千钧一发的时刻，身为陆战队预备役士兵的里查德 · 派乐警官果断射击，一颗穿过疑犯脖子的子弹，为一系列的疯狂画上了句号。


▲ 内尔森并未当场死亡。

根据内尔森的行动路线分析，这个疯子当天进行的破坏并非即兴发挥，而是试图前往夏普纪念医院——也就是那个“毁掉自己生活”的地方。具有讽刺意义的事，他的遗愿得到了实现——重伤的内尔森被救护车送往夏普纪念医院，并且在一小时后宣布不治。

这场悲剧，恰恰就是美国底层社会的一场典型的“因病致贫，因医闹而丧命”的悲剧。当我们了解了《横行霸道》著名的“坦克梗”的原型之后，应该会对这部用黑色幽默的镜像来反映西方世界残酷本质的游戏，又多了一份由衷的敬意。

见习电气工程师盗飞海军战机


▲即便在《横行霸道》的世界中，抢劫军用固定翼飞机也不是一件简单的事。

由于军用飞机航程长、速度快、驾驶者自主性高等等原因，空军历来是叛逃活动的重灾区。为了防止这种会直接导致重大国家资产失窃、军事机密暴露等严重后果的行为的出现，各国军方都在空军作训条例中制定了一整套防范措施。

然而日防夜防，管得了心怀不轨的飞行精英，却防不了怀揣着飞行梦的“老百姓”。

和上面这个充满戾气的疯狂事件不同的是，下面我们要讲述的这个故事，却有着童话般的质感。

荷兰人范 · 艾杰克出生于 1943 年，他从小就渴望成为一名飞行员，阅读了图书馆中所能找到的一切和飞行有关的书籍。但由于身体条件不符合飞行要求，梦寐以求的蓝天之梦始终无法如愿。

1962 年，19 岁的他终于等到了一个机会：当时冷战正在步入高潮阶段，美苏的紧张对峙让西欧国家面临着强大的压力。荷兰国防部随即启动了一个招募计划：海军招募年轻人从事机械、电气工程维修方面的见习岗位，他们不享受军人待遇，


▲ 曾经擅自驾驶海军战机的见习电气工程师，如今已经是 77 岁的老者。

但可以根据其意愿接受飞行训练，通过阶段测试之后就可以和正式的飞行学员一道进入下一阶段学习，八年期满表现优异者可以以职业军人身份从事舰船和飞行器操控方面的岗位。

虽然事后证明这个看起来很美的计划，只是军方用于弥补兵员不足而施展的伎俩，并没有人通过这条子虚乌有的“上升通道”成为人生赢家，但在当时的艾杰克看来，这是自己展开命运逆袭的最后一次机会了。他毫不犹豫的参与了这个所谓的“海军先锋计划”，哪怕这根本就是一个骗局。

军方之所以会想出这样一个完全不符合军人培养流程，甚至可能造成军队阶层流动体系彻底崩坏的点子，是因为他们根本就不相信有人能够在“打杂”岗位上获得全套的专业技能。这个如意算盘具体说是这样的：像艾杰克这样的青年人不可能在后勤工作中接触到飞行知识，自然就没有资格接受承诺中的正规训练，自然也只能在八年时间里充当廉价劳动力。期间就算是坚持不住，提前走人，也不可能获得一分钱的赔偿。


▲驾驶教练机单飞的艾杰克。

然而令这个“白打工”计划的制定者意想不到的是，艾杰克是一个飞行天才。他很快就通过了理论和模拟考试，按照先前的承诺，军方只能安排这个业余出身、且理论上根本不算是一名军人的臭小子进行实机训练。在接下来 40 个小时的飞行时间中，艾杰克表现优异，很快就引发了高层的“注意”——倘若再不想法子，那些科班出身，通过正规渠道培养出来的飞行员可是要集体撂挑子了。

在营地酒吧内，教官和艾杰克进行了一次“坦率交流”。在阴阳怪气般的“肯定”了这位飞行新丁的进步之后，教官绕着弯儿表示“小盆友”应该表现得懂事一点，并且开出了另一份空头支票——如果他知难而退，可以每个月去二线基地无时限的玩玩即将退役的二战活塞式飞机。而胸怀大志的艾杰克则对此一口回绝，毕竟凭自己本事争取来的飞行机会，根本没有拱手让人的道理。

果不出所料，在接下来宝贵的飞行训练中，教官准备了无数双的小鞋。艾杰克几乎所有的飞行评估项目都被判定为不合格，并且很快就得到了“不适合从事飞行”的结论。艾杰克想向上级反应真实情况，但教官却始终拒绝给予正确的申诉表格，他不得不越级向高层报告，又被抓去关了一周时间的“小黑屋”……

“有的鸟儿是关不住的，因为它的每一片羽毛都闪烁着自由的光芒”，就和《肖申克的救赎》中的安迪一样，艾杰克在表面服从威权之后，也开始准备了一个用于证明自己的计划，哪怕为此付出粉身碎骨的代价。

1964 年，时年 21 岁的艾杰克“志愿”前往地中海，为即将到来的北约联合演习提供后勤保障服务。而暗地里，他早已将从一架从格鲁曼 S-2“跟踪者”反潜机机舱中找到的飞行手册翻得滚瓜烂熟。在马耳他岛的驻地，艾杰克开始实施自己的飞行之梦。

在目的地选择上，艾杰克颇费了一番脑筋。在回忆这段历史的时候，他说道：“我生活在一个拥有 12 个孩子的大家庭中，我不能用叛国者的身份给家族蒙羞，所以华约国家首先被我排除了在外。”当然，为了避免一下飞机就被逮捕，在“爽一把”之后就只能在监狱中度过余生的命运，北约盟国亦不能成为这趟疯狂旅程的终点。最终，艾杰克将南非设置成了理想的归宿——这里有大量的荷兰后裔（布尔人），且在美苏争霸中基本持中立态度。

1964 年 7 月 14 日清晨，一切准备就绪的艾杰克在最后一次阅读了一直藏在工具箱中的那本飞行手册之后，便以“例行检修”的名义只身前往机库，在 20 分钟时间内锁住了卫兵的武器柜，拔掉了几辆摩托车的钥匙，然后径直登上了一架 S-2 反潜机。在发现油料不足以飞往南非之后，艾杰克果断地将目的地设定到了班加西，随后运用脑海中牢记的书本知识成功启动了引擎，将战机推出跑道，最终一飞冲天。等塔台发现有异常举动的时候，艾杰克已经消失在了蓝天之中。

虽然艾杰克并未遭遇北约战斗机的拦截（事实上军方派出了三架战斗机，但全部走错了方向），但在接下来五个半小时的飞行过程中，危险还是同这位叛逆的空中骑士如影随形。“追踪者”是一种四人编制的双活塞反潜机，由于这次的飞行没有导航员和信息员的支援，为了能够寻找参照物，艾杰克只能在 5000 米这个相对“费油”，且容易被雷达发现的高度进行巡航，且不熟悉武器系统的他也不知道怎样将两枚鱼雷抛出机腹以减少负重。

由于高阶航电系统知识的缺乏，他根本不知道能否飞到目的地。在一望无际的大海中，艾杰克一度陷入了绝望，甚至产生了拉下机头、坠海自杀的念头。

终于，从地平线浮现的非洲大陆的轮廓，让这位阳光少年再一次燃起了生的希望。他驾驶着即将燃油耗尽的战机小心翼翼地寻找着陆点，并且在班加西郊区发现了一条宽阔的土路。为了不在迫降时伤害到下面的羊群，艾杰克在几乎油箱见底的情况下依然在着陆点上空盘旋，用巨大的轰鸣声将畜群赶跑之后，他才放下了起落架。

艾杰克进行了一次堪称教科书式的迫降，在机翼擦到几棵树木之后，S-2 反潜机稳稳当当的停在了这条“临时跑道”的另一端。艾杰克终于露出了开心的笑容，他钻出机舱，坐在一块石头上等待着当地军警的到来。

事实证明，前往班加西是一个“正确”的选择。此时的利比亚尚处于伊德里斯一世王朝时期，距离“卡大佐”发动的“九月革命”还有五年时间。这位为利比亚带来独立的国王果断拒绝了荷兰政府提出的引渡要求，同时也让希望以此获取军事机密的苏方情报人员吃了闭门羹。



▲ 事发后，荷兰舆论并未将艾杰克定性为一个叛国者，而是称他为 joy-vlieger，即“快乐的飞行家”。

即便是急切想把艾杰克捉拿归案的荷兰军

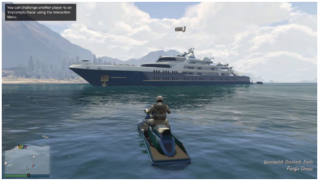


▲回国接受“走过场”式审判的艾杰克第一次穿上了海军士兵制服。

方，在如何处置这个“叛逃者”的问题上也伤透了脑筋：一旦在军事法庭进行大张旗鼓的审判，外界必然会得知“海军先锋”这个黑心计划的实质。至于“一介平民偷窃军机以反抗迫害”这样的新闻爆点，必然会在媒体的深挖之后，将军方在管理、指挥、训练环节的漏洞一一暴露在公众视线之下，最终用海军高层几乎人手一份的黑锅来成就艾杰克的英雄光环。且由于疑犯并不具有现役军人身份，也很难找到适用的军事法典条款来予以制裁。

最终，在荷兰驻利比亚大使的亲自协调之下，艾杰克和检方达成了协议：军方“恢复”艾杰克的军籍，以“擅离职守”的罪名接受 12 个月徒刑，但出狱后允许艾杰克以海军飞行员身份光荣退役。

如今，早已两鬓斑白的艾杰克同刚刚度过 70 岁生日的妻子在奈梅亨的乡村中，过着寂静的田园生活。他从未向自己的子女们诉说过这段历史，以至于他的五个孩子一直以为荷兰历史上著名的“快乐飞行员”恰好与自己的老父亲重名。直到 2019 年 BBC 的历史节目组上门来进行专访的时候，这段尘封已久的历史才再一次展现在世人面前。“我真的不敢相信五十四年前的自己的所作所为！”这位老者的眼中，依然闪烁着当年的光芒。



武装平民抢夺北约护卫舰

无论是上文提及的“水管工抢坦克”，还是“海军实习电气师抢飞机”，虽然当事人在案发时均没有军人身份，但至少有过军中履历。而在本文最后介绍这个“GTA-like”真实事件中，这货犯罪分子根本没有任何的军事背景，最多只能称得上是一伙“武装平民”。

这伙“GTA 名场面”的 Cosplayers，就是“海盗行业”中的一朵奇葩——索马里海盗。

索马里历来都是非洲人道主义灾难的“原爆点”，1991 年爆发的内战让当局彻底失去了掌控力，军阀割据的局面导致联合国的救援也无法及时送达到饥民手中。多年战火之后，这个国家终于在国际社会的帮助下重新进行了大选，但又赶上了 60 年以来最为严重的旱灾，为国民提供口粮的农畜业几乎全毁。仅在 2010 到 2018 这短短八年间，就有近 30 万索马里人死于营养不良和瘟疫。接连不断的天灾人祸，让这个国家成为了现实世界中最接近地狱的地方。为了活命，饥肠辘辘的索马里人只能拿起因常年内战流落到民间的枪支弹药，乘坐小艇在亚丁湾抢劫过往的商船。

所以从技术层面来说，并非是海盗选择了索马里，而是绝大部分索马里人选择了海盗这个唯一“可行”的营生行当。难怪有人说今天的索马里根本就是一个伪装成“国家”的海盗组织。

和从事杀人越货罪恶勾当的马六甲和南美海盗行事风格不同的是，索马里海盗几乎很少主动杀人。他们的行动目标，其一是搜刮货轮上的物资补给，其二是绑架船员，然后向西方政府索要高额赎金。

由于普遍缺乏组织性和文化常识，再加上饥不择食所引发的慌不择路，索马里海盗经常上演一些神经刀式的演出。他们中的不少人根本分不清军舰和民船有什么区别，你跟他说这是“宙斯盾”，一条就值 15 亿美元，管它到底打着“五大流氓”中哪一位的旗号，这帮愣头青都会抡起袖子上。还有的人即便知道眼前的是军舰也照抢不误，只为被俘遣返前走程序的那几天时间里，能够在舰上吃几顿饱饭……

2006 年 3 月，索马里海盗袭击美军 2 艘伯克级驱逐舰，结果也没什么悬念——12 名海盗全部被俘，还有一个在逃跑过程中溺水身亡。

2009 年，法国海军的油料补给舰；2010 年，美国海军的船坞登陆舰；2011 年，丹麦海军的多用途支援舰，还有 2012 年中国海军“青海湖”号补给舰，都曾遭到过海盗骚扰。无一例外的是，在象征性地机枪拦阻火力和镇爆弹发射之后，他们便作鸟兽状散去。

而即便是“战斗民族”的战舰，他们也敢惹……在“毛式反恐”的 RPG 和德什卡高射机枪的组合下，自然是啥都不剩了。

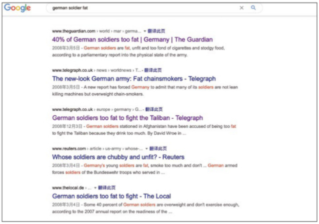
就连“三哥”海军也不甘示弱：几年前，印度海军“塔巴”号护卫舰宣称在自卫中击沉了一艘“海盗船”，然而不久之后却收到了泰国外交部的强烈抗议——你击沉的是我们的一艘拖网渔船……

不过，在这场索马里海盗争相 Cos《横行霸道》经典桥段的过程中，世界军事强国也有失手的时候。

当代德国联邦国防军和经常沦为“今日乳法”素材的二战法国军队一样，是互联网语境中嘲弄的对象。“40% 的德国士



▲俄罗斯在亚丁湾护航中的表现尽显“毛式风采”。



▲按照互联网的说法，今天德国军队的面目早就让条顿骑士和容克贵族们的棺材板盖不住了。

兵超重”、“兵马未动，啤酒 + 香肠先行”等等报道，军迷们早已是信手拈来。然而让人意想不到的事，本来是半自创的互联网梗，竟然很快照进了现实。

2009 年 3 月 21 日，德国海军“斯帕瑟特”（FGS Spessart）号补给舰在亚丁湾航行。尽管它并非是一艘标准意义上的战舰，但先进的水面搜索雷达、小口径机炮，还有 20 人规模的陆战队员进行防护，使其在应付“海盗战”中完全可以做到游刃有余。

即便如此，一伙 12 人的索马里海盗团伙依然驾驶着摩托艇悄然接近，并且在德国人毫无察觉的情况下从舰尾登上甲板。在接下来的交火中，虽然海盗们通过对方的制服和制式武器发现了自己所在的并非是货轮，而是一艘军用船只，但也许是因为德国人的战斗力实在太过弱鸡，也许是船上大量补给和燃油的诱惑，海盗们根本就没有撤退的意思。他们步步为营，很快就将船员们赶到了下层封闭的安全舱内，并且成功占领了驾驶室——这意味着事实上获得了这艘军舰的控制权。若不是黑叔叔文化水平低，这艘满载补给品的军舰就要被开回到海盗的巢穴去了……

由于小艇被巨浪冲走，海盗们也陷入了骑虎难下的境地，他们在舰桥里大肆破坏，四处搜刮食品饮料。“所幸”的是，事发前的德国船员和护卫队员们正在前甲板上举行着露天烤肉啤酒派对（这也是他们对海盗的到来浑然不知的主要原因），还在冒着热气的 BBQ 可以让海盗们在北约援军赶到时做个“饱死鬼”。

五个半小时之后，受到求救信号的三艘分别来自西班牙、希腊和荷兰的护卫舰，以及美国“拳师”号驱逐舰（USS Boxer）终于到达事发海域。在足以摧毁一个小国武装力量的强大军事压力之前，海盗们只能武器丢入海中，然后乖乖的趴在地上等待拘捕。

事后，德国国防部发言人克里斯蒂安·迪恩斯特（Christian Dienst）本着“丧事当喜事办”的一贯精神，宣称此次反海盗行动“展示了北约盟国难以置信的国际协同作战能力”，并且反复强调没有德国军人在此次行动中伤亡，但联邦海军在此次事件中愚蠢到无以复加，低能到丧心病狂的表现，却让外界哗然——这可不是发言人一句“凸显了反海盗行动的复杂性”所能掩盖掉的。

结语

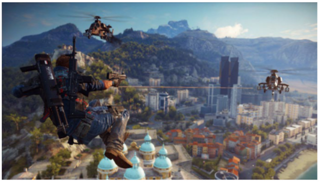
抢车、抢飞机、抢军舰……这些只存在于以《横行霸道》为代表的沙箱动作射击游戏中的情节之所以充满了黑色幽默，是因为我们“不可能”在日常生活中亲眼见识到如此荒诞和疯狂的场面。

想想也是：首先，坦克、军机、舰船均停靠在戒备森严的军事基地中，平民不可能接近，乃至是进入这些禁区。震惊世界的“9.11 事件”中，恐怖分子可以劫持民用客机攻击军事设施，但抢夺军机完全就是天方夜谭了。其次，驾驶这些大型军事设备，需要专业的知识和漫长的训练，对应“才艺”最多仅限于开车、开个摩托艇，飞个滑翔机之类的普通人，是不可能驾驭这些战争机器的。最后，驻地中的重型军械，其弹药、油料等作战资源通常都被分开保管，这就意味着即便被偷走，也不可能发挥出完整的作战效能。

单从“逻辑”上来看，除非是小规模的哗变，否则像《横行霸道》中这种“坦克街头飙车”的黑镜头，是断然无法出现在现实世界的。然而，“逻辑”这东西，在真实世界并非有想象中那么靠谱。就像马克·吐温老爷说的那样——“现实比小说荒诞多了，虚构还要在一定逻辑下进行，而现实往往毫无逻辑可言”。真不知道这些让人瞠目结舌的“打脸”新闻，是应该多一点，还是要少一点……



▲差一点被海盗劫走的德国海军“斯帕瑟特”号补给舰。



▲《正当防卫》是一部以抢劫海陆空重型军械为“主题”的游戏。



▲除了狂派，没有人会去这种地方抢东西（《变形金刚》第一集剧照）。

上百种热门PDF杂志购买微信：bfc0400

东瀛采风

文：忠犬小政宗　编：沐枫　美编：咕噜

为什么日本学校 4 月开学？

因受到新冠病毒的影响，日本全国中小学自 3 月以来宣布停课，至今（截至写稿日 5 月）不但没有看到复学的迹象，甚至连大学也纷纷进入停课状态。由于“散装日本”各地停课时间不一，而且并不是所有学校都能为学生提供在线教学的服务，再加上一些家庭条件好的学生还能自主参加补习班的网课，因而人们将更加担心疫情会进一步扩大学生之间的差距。

在此背景下，东京都知事小池百合子等各地政要共同提议——将今后学校学年更替的时间改为 9 月。那么问题来了，为什么日本学校的新年度是从 4 月开始而不是全球主流的 9 月呢？

实际上无论是江户时代(1603 年～1868 年)的寺子屋(注：寺院为平民开设的私塾)，还是明治时代（1868 年～1912 年）初期的学校，都没有明确规定入学和升学时间。学生可以随时入学，也可根据个人能力自由升学。直到明治 5 年（1872 年），明治政府为了建设近代化的学校，开始在全国推行“学制”，规定了“一齐入学、一齐升学”的政策，不过当时日本以德英二国为师，因而最初日本的学校年度划分也是从 9 月起至次年 8 月。

然而，一个男人自私的决定，引起了一连串蝴蝶效应，最终改变了学校新年度的开学时间。他就是——松方正义。

明治初期的日本政府为赶超西欧列强，在维新时喊出了“富国强兵”的口号，因此在军事上投入了大量的预算，结果导致财政年年吃紧。到了明治 17 年（1884 年），政府财政即将陷入巨额赤字的危机。

作为日本内阁制度确立后的首任大藏大臣（注：类似于我国财政部部长），松方正义希望竭力避免在自己的任期中出现赤字的情况。最初他采用的是明治政府惯常使用的计策：把下年度的预算提前编入到本年度的预算之中，从而消除了赤字危机。但是赤字是躲得过今年躲不过明年，毕竟明治 18 年度少了 3 个月的预算，把明治 19 年度的预算再提上来？不过寅吃卯粮也总有破产的时候。

就在此时，松方正义灵机一动，既然 18 年度只有 9 个月的预算，那就干脆把 18 年度变成只有 9 个月吧！由于当时日本政府为了配合地租的交期，国家的会计年度划分是从每年 7 月至次年 6 月，因此少了 3 个月的 18 年度就应该是从 7 月到



▲寺子屋里的老师与学生。



▲描绘明治时代授课景象的浮世绘。

次年3月，于是松方便以政府的名义发布了《会计年度改定书》，规定从明治19年度起，会计年度从每年的4月1日起至次年的3月31日止。这一会计年度也延续到了今天。

顺便一提，另有一种学说认为日本之所以4月开始新年度，是因为明治时代的日本还是农业国。虽然江户时代允许农民直接缴纳稻米作为税金，但进入明治时代后原则上必须缴纳现金。农民秋天收获稻米后，拿到市场上变现并纳税，政府再根据税收情况编制预算，一圈流程下来就到了4月，所以将4月作为分界线相对比较合适。

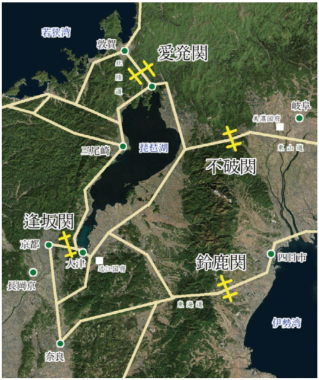
无论是哪种学说正确，总之最终的结果是从明治19年起，国家的会计年度由每年4月开始。征兵对象的报道日也根据这一变化调整至了4月，4月成了士官学校等军校新学期的开始。而另一方面，国家也积极地对普通学校进行了统一学校年度的指导。尤其是国公立学校，由于需要从国家和地方公共团体领取补助金，因而不得不配合国家的会计年度调整成4月入学。到了昭和（1926年～1989年）时代，几乎所有的学校都统一成了4月开始的学校年度。



▲如今提起4月，脑海中立马浮现在樱花映衬下的入学典礼。

划分关东关西的“关”

众所周知，东京属于关东，大阪属于关西。那么各位有没有想过一个问题，日本的关东关西到底是如何划分的呢？这个“关”到底指的是什么呢？



▲三关的地理位置。

在距今约有一千三百多年前的公元672年，日本古代发生了最大规模的内乱——壬申之乱。主导了大化改新的天智天皇（即教科书中经常提到的中大兄皇子）受到大唐律令制的影响，想一改日本兄终弟及的皇位继承传统惯例，将皇位传于其子大友皇子，而非当时已入主东宫的其弟——大海人皇子。

671年8月，天智天皇病情逐渐恶化，假意召见大海人到病榻前说：“我已经不行了，把皇位让给你吧。”然而自幼追随兄长左右的大海人深知皇兄排斥异己的手段，主动推荐大友继承皇位，自己则申请出家，并拖家带口退到吉野宫（今奈良县内），以图东山再起。

次年6月，得知弘文天皇（大友）要拿自己开刀的大海人先发制人，逃离到美浓国（今岐阜县境内）后，立即动员部下封锁了不破道。而另一方面不满朝廷的豪族纷纷也加入了大海人的队伍，共同进攻弘文天皇所处近江宫。经过一个多月的激战，近江方面大败，弘文天皇自杀，重臣被处分。大海人随即在飞鸟净御原宫登基成为天武天皇。

天武天皇深知自己是因为在战争中把握住了不破道才能立于优位，因而设立了不破关（今岐阜县境内）、铃鹿关（今三重县境内）、爱发关（具体位置不明，推测为今福井县境内）这三处关所（关隘）来守卫飞鸟净御原宫。最早的“关”指的便是这“三关”，只要位于“三关”东侧的地区都被称为“关东”。不过此时还没有“关西”这种叫法，毕竟当时朝廷认为作为首都的奈良是日本的中心，没必要特别把中心地带划分进关东还是关西。“关西”这个词最早诞生于平安时代中期。公元9世



▲镰仓幕府统治下的关东御领，室町幕府时代设镰仓府，由足利基氏的子孙担任"镰仓公方"进行管理。

纪初，爱发关被逢坂关（今滋贺县境内）取代，逢坂关以西的地区称为关西。不过这时人们仍抱有强烈的"畿内中心论"意识，因此"关西"仅仅是用来与未开之地"关东"区分而使用。

到了12世纪末，镰仓幕府成立后，"关东"一词成为了幕府的代名词，幕府的直辖地被称为"关东御领"，将军家支配地被称为"关东御分国"。而天皇管辖的地区则与之形成对比的被称为"关西"。

进入到14世纪中期，室町幕府成立，关东地区开始限定为了以下10国：

相模国——今神奈川县大部分地区；

武藏国——今东京、埼玉县、神奈川县部分地区；

安房国——今千叶县南部；

上总国——今千叶县中部；

下总国——今千叶县北部、东京隅田川东岸地区、埼玉县东部、茨城县西南部；

常陆国——今茨城县大部分地区；

上野国——今群马县大部分地区

下野国——今栃木县、群马县桐生川以东的地区；

伊豆国——今静冈县伊豆半岛、东京伊豆诸岛；

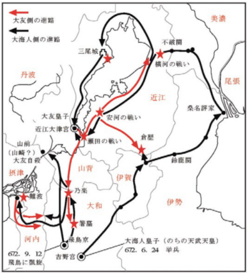
甲斐国——今山梨县大部分地区。

而进入到江户时代（1603年～1868年），江户幕府为了守卫江户城而设置了三处关所：箱根关、小佛关、碓冰关。以幕府所在地江户城为中心，位于这三处关所东部的地区为"关东"，这就排除了室町时代的伊豆国和甲斐国。剩下的八国被称为"关八州"，也形成了现在所指的关东地区——"一都六县"（东京都、神奈川县、埼玉县、千叶县、群马县、茨城县、栃木县）。

话说回来，日语中的"关东"、"关西"二词源自古代中国。我国最早的关东是以函谷关以东的地区，比如东汉末年以袁绍为首讨伐董卓的诸侯因其领地大多在函谷关以东而冠名"关东联军"。到了明朝，则以"天下第一关"山海关为界，山海关以东的地区称之为关东。尽管关东的划分有所变化，但关西指代的地区却一直没变过——函谷关以西的地区。



▲现在看到的箱根关是根据史料重新复原而成的。



▲壬申之乱双方进军路线。

日本的面包发展史

提起面包，我想大家都一致认为这是一种来自西方的食物吧？但是万万没想到在以米饭为主食的日本，面包竟然也有着悠久的历史。

1543年，在航海过程中偶然抵达种子岛的葡萄牙人不仅给日本人带来了改变日本战争史的铁炮，也给他们带来改变日本食物史的面包。随后，发酵烤制面包以及技术随着以圣方济各·沙勿略为首的欧洲传教士来到了日本。

眼看面包文化就要在日本普及之时，推崇西洋文化的织田信长却命丧本能寺。他的继任者丰城秀吉和德川家康认为面包和基督教与欧洲有着极大的关系，于是在"伴天连追放令"（驱逐传教士）和"锁国政策"双重压制下，人们只能为了避讳而不食用面包。当时就只剩下允许对外通商的长崎还有外国人烤

制少量的面包。

时间转眼来到江户时代（1603 年～ 1868 年）后期，欧洲列强蠢蠢欲动。当 1840 年鸦片战争爆发后，担心战火烧到日本的江户幕府陷入了警戒状态。正所谓“兵马未动，粮草先行”，面包作为兵粮的绝佳之选而再次进入人们的视野：既能长期保存又能避免在战场生火引起敌人注意。1842 年 4 月 12 日，一位名为“江川太郎左卫门”的官员烤制出了便于携带的兵粮面包，人们为了纪念这一天而将其定为日本的“面包之日”。不过这种面包水分少、口感硬，并不好吃，因此面包也没有因此而普及起来。

进入到江户幕府垮台后的明治时代（1868 年～ 1912 年），全面学习西方文化的日本人才真正开始接纳并学习面包制作。但是，日本人毕竟吃了几千年的米饭，要改口味哪有那么容易？创业于 1869 年的“木村屋”面包店一直初苦于营业额停滞不前的问题，如何才能让日本人爱上面包呢？于是木村屋的店主木村安兵卫从日本的馒头汲取到灵感，他用日本酒代替啤酒来发酵面团，并在面包中加入日本人喜爱的红豆馅儿，最终制成了红豆面包。红豆面包因明治天皇的好评而热卖，而红豆面包的成功，更促进了新品种面包的诞生，现在常见的果酱面包、奶油面包、咖喱面包都早在二战之前便诞生了。

日本面包在二战之后又迎来了一次快速发展。战后日本面临大米不足的问题，而美国送来的却是大量的小麦粉，因而用小麦粉烤制的热狗面包便成为了学校菜谱中的必备食品，从而影响了整整一代日本人的饮食习惯。

之后，面包店铺和工厂激增，符合日本人口味的日式面包也越来越多。比如笔者接下来要说的炒面面包，在《十三机兵防卫圈》中，让比治山隆俊爱到不吃它就不给玩家推进剧情的地步。

炒面面包，是一种在热狗面包中夹炒面的食物。除了炒面以外，一般还会加上红姜、猪肉、蛋黄酱、海苔、香芹等配料。而炒面所使用的蔬菜照烧酱的浓淡和炒面的配料等还会随地域而有所不同，广岛地区似乎就不放红姜。由于炒面面包价格便宜、食用方便、味道浓郁，因而成为日本商店中的常规商品。尤其是对于正在长身体的高中生来说，炒面面包这种“碳水化合物 × 碳水化合物”的组合在很大程度上满足了他们“便宜又顶饿”的需求。自从高桥留美子在漫画《福星小子》描绘了炒面面包争夺战的情境后，炒面面包便成为了以校园生活为题材的 ACGN 作品中最受学生欢迎的食物。

炒面面包的发源地有诸多说法，但普遍认为起源于位于东京荒川区南千住的“野泽屋”（2010 年已歇业）。1952 年当时，该店同时售有炒面和热狗面包两种商品，很多同时购买了这两样食物的顾客提议“分开装太麻烦了，干脆把炒面夹到热狗面包里吧”，于是店老板便尝试将夹着炒面的面包作为新商品进行销售，没想到炒面面包就此一炮走红，在全日本流行开来。



▲果酱面包。

■炒面面包。





▲红豆面包。



▲咖喱面包。



▲在《十三机兵防卫圈》中还原了炒面面包争夺战。

化身为一日城主，大洲城“Castle Stay”计划启动

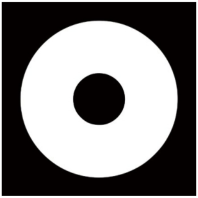


▲《东京爱情故事》主人公永尾完治的老家就在大洲市，图为完治找到丽香后一起参拜的大洲神社。

散落在日本各地的城池可以说是日本的文化象征之一，尤其是那些建有天守阁的城池，置身其中仿佛穿越回了久远的过去。每当笔者站在天守阁向城外望去，总不禁会想：住在这座城里的大名（诸侯），究竟是一种怎样的心境呢？真的好想当一次城主啊……本以为这是个虚无缥缈的愿望，然而万万没想到，现在竟然具有实现的可能性！

今年的早些时候，为了充分利用本市的古民家等历史资源来促进当地旅游业，爱媛县大洲市政府宣布推出大洲城“Castle Stay”计划，并开放了网上预约途径。预约成功者可以在大洲城内住上一晚，体验真正的城主生活。

让我们先来看看住的是什么样的城池吧！大洲城始建于镰仓时代（1185 年～ 1333 年）末期，当时的城名还叫做“地藏岳城”。经过了战火纷飞的战国时代，小早川隆景平定伊予（今爱媛县）后，户田胜隆、藤堂高虎、胁坂安治先后入主大洲城，经过几代城主的努力，建成了这座以四层四阶天守为中心的近世城郭。元和 3 年（1617 年），加藤贞泰从伯耆米子（今鸟取县境内）移封入城，此后一直由加藤氏子孙世袭统治直至明治维新版籍奉还，因此你可以在大洲城的“悬鱼”（注：一种建筑装饰）等各种地方看到加藤氏的代表家纹——“蛇目纹”。明治 21 年（1888 年），尽管天守由于老化和构造上存在缺陷的原因而被拆除，但城内的 4 座橹台得以保留，现在均被认定为国家重要文化财产。而现在我们所看见的大洲城天守阁实际上是根据现存的江户时代（1603 年～ 1868 年）木制模型和相关资料复原而成的。值得一提的是，除了静冈县挂川城以外，完全木造复原天守也就只此一家，非常难得。



▲加藤氏家纹——蛇目纹，虽然是以蛇眼睛为原型设计的，不过也有称之为“弦卷纹”的时代。弦卷，即用来卷备用弓弦的藤制线卷。

接下来再来看看享受什么样的城主待遇。入住当天，接待人员会开车前往松山机场或者 JR 站迎接入住者到大洲市内，并换上战国时代的甲胄。随着法螺贝号声响起，入城仪式正式开始。旗帜队举旗欢迎，扮演成加藤贞泰的工作人员授予入住者“城主证”，一声令下，铁炮队一齐鸣



■铁炮队迎接。



▲吹响法螺贝。



▲品尝豪华的怀石料理。

炮祝福。入城之后，由侍奉加藤氏的家老为入住者介绍大洲城的点点滴滴。晚膳不仅可以享用到大洲本地食材烹制而成的精美料理，还可欣赏到大洲传统表演，如雅乐、山鸟坂镇神乐、鸬鹚捕鱼等。大快朵颐之后，前往高栏橹赏月又是何等惬意！浴室设于二之丸，入浴时能将点灯后的大洲城尽收眼底。第二天上午，入住者将独占卧龙山庄，沉浸在美景之中品尝丰盛的城主早餐。

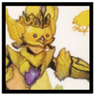
入住的价格是 2 人 1 晚未税价格为 100 万日元(约合人民币 6.5 万元)，听上去好像很贵是不是？但是考虑到体验的内容，还是物有所值的。而且从第 3 人起，每多一人加 10 万日元，最多可同时 6 人申请，这样划下来每人的费用就均摊到了 23.3 万日元（约合人民币 1.5 万元)，好像也没贵到遥不可及的地步。

不过大洲城“Castle Stay”计划今年内预计只招待 30 组客人，即使有钱也未必能预约得到，因此大洲市又提供了另一项计划——大洲城“城下町酒店”计划。这项计划是将大洲市内的具有历史底蕴的宅邸进行重新翻修，改造成传统与现代相融的酒店。相比“Castle Stay”计划，除了第二天上午会在卧龙山庄为所有入住者举行盛大的茶会以外，本计划并没有太多的惊艳之处，不过胜在价格比较亲民，一晚在 8000 日元～ 12000 日元不等（约合人民币 580 元～ 780 元)，提前 120 天预定还可享受 5 折优惠。

待到疫情结束，有机会的话就去大洲看看吧！



■大洲城。

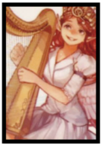




现实与幻想的交界线

现实职业与 RPG 图鉴（八）

大家好，本期《游戏人》中我们的“RPG 职业图鉴”栏目又和大家见面了。在本期职业图鉴中我们介绍的职业种类会比较丰富，包括社会、商业方面的专业资格人士、公务员以及演艺圈职业等等，一起来看看会有哪些有趣的解说吧。





「专心熟习劳务即可，什么都想学习的结果就是什么都学不好。」

社会保险劳务师



简称为社劳师，对于劳务、保险相关的知识进行了特定强化的武士，是十武士中的一人。专业处理各类劳务问题，向经营者一侧提出最适合的建议。在分类上，既有擅长单打独斗的开业社劳师，也有注重集团作战的社劳师法人等不同种类。

「和邻居家有着独特良好的感情背后，或许隐藏着不得了的边境纷争呢。」

土地房屋调查师



土属性的武士，是十武士中的一人。在取得从业资格的难度方面可谓“鬼门”。其工作是测量调查土地，以明确国民的财产价值。拥有给土地划定分界线，确立各土地所占领域的强大能力。

「技术人员的工作是单纯的创造，而我们的工作则是守护他们的技术。」

专利代办师



十武士中的一人，以专利事务所作为自己的基地，为各类企业和个人处理商标和专利申请相关的事务。是发明、创意、商标、知识产权方面的达人。专利事务所的所长被称为“所长专利代办师”。

「船舶证明就算失效也别放弃，还有我在呢。」

海事代理师



十武士中的一人，其别名为“海上的司法书士”，专业钻研各类包括船舶登记、检查备案相关的海事法务，也接受各类船员劳务方面的事务处理，是水属性的武士。

「柔道、剑道、手枪训练以及应对训练是我们的日常。」

保安特警



警视厅警备部警护课所属，担任重要人士护卫的警察。是由从各部署中选拔出来的人所组成的精英部队。内部划分为接近保卫部队和先头保卫部队，和公安警察及所辖警察署有着紧密的联系。

「海上的安全就由我们来守护！」

海上保安官



被称为“海上警察”，在海上从事保护人身安全及财产，以及预防各类违法犯罪行为工作的治安部队，拥有搜查及镇压的权力。由诸多身强力壮的男性组成。电影《海猿》拍摄的故事也是他们的日常工作。

「能让男女老少都沉醉于其中的就是我们宝冢歌剧团。」

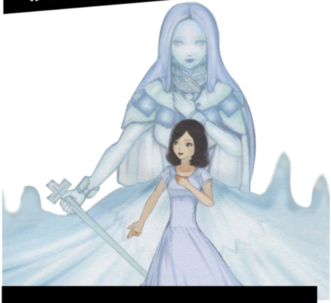
宝冢女优



是日本所自豪的最强帝国歌剧团的团员。宝冢歌剧团被称为商业剧团的“王者”，旗下有被称为“花”“月”“雪”“星”“宙”等各个师团，各个师团的顶级明星拥有以一敌百的歌唱力。

「体验不同的人生是我们的特权。」

演员



艺术相关的职业。在电影、舞台及电视中从事着各种各样的工作。习得了技能“灵魂召唤”的特有能力者。可以一瞬间将李尔王、麦克白、朱丽叶等人物附身于自己身上，成为他们的模样。

「可爱与毒，这两者都是我的本性哟。」

读者模特



以大学女生和OL，或者高中女生的身分，作为一般读者在杂志封面或内容的照片中担当模特，如果能成为有名的读者模特，之后可在BLOG上撰写相关内容，其广告效果不亚于有名的演员。是一个全新的职业。

「女性播音员不仅仅是播音员，还是艺人」

播音员



是拥有顶级能力的事象传达系职业。装备有可以将自己的声音和语言变换为魔法的武器“麦克风”。麦克风中宿有言灵，具有能将语言具现化的强大魔力。

「既是偶像预备军，也是踏入演艺界的关键一步。」

赛车女郎



立于竞速大师们顶点的女王。传闻她是能够给予“竞速战”的选手们幸运的象征，受到女王微笑祝福的选手，能够制霸那一年的竞速战。其别名为“速战的女神”。

「比起真正擅长演艺的人，我们给人的印象更多是快乐。」

街头卖艺人



别名为“大路上的表演者”，在马路和街头上进行各种各样艺能表演的人的总称。成为专业级的话，能够充分吸引小孩子们的注意力，带着他们进入美妙的世界。通过投钱系统以及节日盛会来获得收益。

「在声音的工作方面我们绝对不输给任何人。」

声优



给予虚拟角色生命的艺术职业。最近其工作范围进行了进一步扩大，在歌手、偶像选拔等行业中活跃的人也越来越多。不过靠着天赋及努力练就的独特声音依然是其最强的武器。

「细致的战略与可持续提供的内容是最重要的。」

主播



最近兴起的新职业之一，在各类视频网站上活跃的红人。只要他们投稿的视频获得轰动效应，就意味着他们有了一夜暴富的机会。

秘密花园
无畏契约

Riot Games（以下简称拳头）在很长一段时间内都处在一个非常奇妙的状态：作为一个规模颇大的游戏公司，他们旗下却只有《英雄联盟》一款作品，说是“一招鲜吃遍天”也不为过，当然这也与《英雄联盟》的过分成功不无关系。但拳头显然很清楚鸡蛋不该全放在一个篮子里，在《英雄联盟》踏入了第 10 个年头前后的这段时间里接连推出多个游戏，其中之一便是本次秘密花园所要提及的《无畏契约》（Valorant，台译《特战英豪》）了。

与《英雄联盟》一脉相承的美术部门，也为《无畏契约》招来了不少额外的关注度，毕竟拳头美术部门在《英雄联盟》中的出色表现有目共睹。

因为目前国服尚未上线，所以以下所涉及的角色、地图的译名都来自台服的繁体中文版，国服上线之后名字应该会有不小的变化，在阅读时还请留意。

文：仲夏　美编：NINA

画师：Larry Ray

作为公司内的助理美术指导，Larry Ray 也算是拳头内部一位响当当的中流砥柱了，其扎实、硬朗的画风配合上稳定高水准发挥的原画水平，博得了各地区玩家的一致好评，这次也是将一部分的工作重心转移到了《无畏契约》。曾在《英雄联盟》中负责了“银河魔装机神”兰博、“蔷薇绅士”杰斯、“鲜血领主”弗拉基米尔等皮肤的原画，以及佐伊、卡莉斯塔、卡莎、烬等英雄的初始原画。



▲守卫型角色圣祈的早期设定图，除了发型在之后被修改为了长单马尾外，此时的形象已经非常接近于之后的正式版了。而出身于中国的她的外形自然也携带了大量的东方元素，佛珠一般的灵球、祥云般的光效，以及作为黄种人特征的黄皮肤黑头发。



◀控场型角色薇蝮的早期设定图。清爽的短发配合上毫无累赘的服饰，塑造出了一个干练的杀手形象。

PDF 杂志购买微信：bfc0400



▲薇蝮所持道具的设定图，其手掌心的毒雾喷射器也清晰可见。三角柱型的是她的标志性武器——瓦斯弹罐，丢出去后可以造成非常大范围的毒气攻击。



▲先锋型角色苏法的夜枭无人机设定图，在没有启动时会收纳于腕部的装甲中。作为出生于俄罗斯永冻冰原的猎手，苏法所持的夜枭无人机也拥有着非常“野性”的外观。

画师：Atey Ghailan

拳头旗下的高级插画师之一，《无畏契约》的多个宣传图都出自他手。曾负责过《英雄联盟》中皮肤“源计划”阿卡丽、“冬镜仙灵”妮蔻、“战争学院”卡特琳娜，以及奇亚娜的初始原画。



▲圣祈的个人宣传海报。因为是中国角色，所以甚至能直接在图中看见中文。



▲薇蝮的个人宣传海报，可以和前面的早期设定图对比一下，观察一下其在成型前后的形象变化。不得不说细腰 + 长腿 + 紧身衣的组合，拳头的美术们也很懂嘛。



►左：决斗者型角色蕾娜，可以将一股无形的力量笼罩在身上强化自身。右：先锋型角色叛奇，来自瑞典的生化人改造人，左右手的义肢可以视情况射出镭射或者爆弹。

画师：Ke Su

拳头旗下的插画师之一，所负责过的英雄相关插画相对较少，有卡特琳娜、伊泽瑞尔以及凯尔（重做前）的初始原画。但是其发光发亮的点反而体现在宣传图上，数张曾经出现在游戏官网、赛事广告的宣传图都出自他手，比如金克斯、露露等几个星之守护者在云层上从天而降的插画，想必每一位《英雄联盟》玩家或多或少有接触过他的作品。而这一点，到了《无畏契约》中也不例外。



►《无畏契约》到目前为止曝光率数一数二的一张宣传图，红与蓝的色调对比给人带来了非常强烈的冲击。



►控场型角色欧门，帅气的造型为其吸引了不少的人气。他可以化作阴影自由穿梭在场上，或者借此遮蔽敌人的视野。





▲▼主宣传图的成品与设计过程。与其他几个方案比起来，现在的版本要更加“紧凑”一些。



▲地图“义境空岛”的一角。从这张图可能还不太能留意得到，其实这是一个飞翔在空中的岛屿，岛上有一个欧洲风情的小镇。不知道这与咖啡店墙上所描绘的飞翔的杯子，与飞翔的岛屿之间有什么关联呢。



▲同样是“义境空岛”的一角，从后面的飞石头就能比较明显地感觉到“飞在空中”这一特点了。

画师：Anessa Silzer

早前曾在暴雪参与过《魔兽世界》《暗黑破坏神 3》的环境美术设计师，而后跳槽到拳头，但依旧从事着与原来差不多的工作。曾参与过《英雄联盟》中以召唤师峡谷为首的多个地图的 3D 创作，没有制作过与英雄相关的原画。



▲地图“劫境之地”的一角，滚滚的黄沙让人不禁联想起中东区域的小城镇。



▲地图“双塔迷城”的一角，玩家们主要需要在居民的生活区之中战斗，所以也能见到大量的商店和民居，比如图中这个卖鞋店。但是这招牌上就一个“靴”字，未免让人觉得有些敷衍……当然这也与本作极简的美术风格不无关系。

MUSIC COLLECTION

《游戏·人》第七十四辑音乐收藏介绍

▶虾米音乐歌单

▶网易云音乐歌单



虽然疫情还在继续，不过大部分人的生活也回到了正常轨道，不知在这伴随着烈日阳光和绵绵大雨的夏日里，各位会在耳边播放什么样的音乐来享受眼前美景？本期《游戏·人》的音乐推荐栏目为各位送上小编们在炎炎夏日里听到的好歌良曲，可以看出大家的时间都消磨在了 ACG 上。在窗外热浪蹦腾的这个季节里，待在舒适的室内，喝上一口冰茶，听着自己喜欢的曲目，在这一瞬间最能贴切地感受到日常生活的美好。

序号	曲目	出自	演唱者
1	They're Back	游戏《怒之铁拳4》	-
2	ちいさな日々	动画《隐瞒之事》	flumpool
3	Credits	游戏《香缇与七塞壬》	-
4	They're Still Out There	游戏《最后生还者 第二部》	-
5	Unbroken	游戏《最后生还者 第二部》	-
6	Main Theme	游戏《影子战术 将军之刃》	-
7	Desperados III Main Theme	游戏《赏金奇兵III》	-
8	櫻梦见し	动画《新樱花大战》	帝国华击团·花组
9	名を冠する者たち	游戏《异度神剑》《异度神剑 终极版》	-
10	Time to Fight!　(Bionis'Shoulder)	游戏《异度神剑 终极版》	-
11	Midgar Expressway	游戏《最终幻想VII 重制版》	-
12	究极幻想（THE PRIMALS)	游戏《最终幻想14》	THE PRIMALS
13	グランメゾン东京 -Main Theme-	日剧《东京大饭店》	-
14	世界最高のグランメゾン	日剧《东京大饭店》	-
15	RECIPE (レシピ)	日剧《东京大饭店》	山下达郎
16	Staff & Credits	游戏《生化危机3》	-
17	Beyond The Sky	游戏《异度神剑 终极版》	Sarah Alainn
18	Bionis'Shoulder	游戏《异度神剑 终极版》	-

1 They're Back 游戏《怒之铁拳 4》第 1 关 BGM

作曲：古代佑三





“《怒之铁拳》系列”以往的音乐由古代佑三（1～3 代）和川岛基宏（2、3 代）共同打造，4 代不仅请回了这两位灵魂人物，还有下村阳子、长沼英树、山岸继司等名家相助，此外更有法国的音乐人加盟，配乐阵容无比豪华。整张 OST 专辑值得推荐的优秀曲目非常多，而且曲风多变，节奏感强烈，在高强度的战斗中，配合着爽快的击打音效，共同刺激着玩家的肾上腺素。这里推荐的《They're Back》是 2 代第一关 BGM《Go Straight》的重新编曲版，标题当然是象征着几位主角时隔多年后再度归来。实际上 4 代第 1 关的场景与 2 代第 1 关正是同一条街，不仅地形接近，连不少店铺的招牌都完全一致。

2 ちいさな日々 动画《隐瞒之事》片头曲

作曲：阪井一生　作词：山村隆太　演唱：flumpool

舞い上がれ　笑く花びら　つかまえて　梦のかけら
君が愿う未来にそう　春はやってくる

夕焼けの下　ブランコにのった
ふたつの影　空と混ざってゆく
势いつけ　高くなるほどに
幸せもほら　驱け上がる
ありふれた日々

素直になれないところだけ妙に　似てしまった仆ら
伝えたい言叶　秘密のままで　见上げた空

风よ吹け　世界を染めて　辉いて　君の笑颜
恐れないで　その両手いっぱいに抱えた　宇宙へ
舞い上がれ　笑く花びら　つかまえて　梦のかけら
君が愿う未来へと　漕ぎ出して

喧哗した日も　落ち込んでた日も
行ったり来たり　轧む锁の音
どんな时でも　ここに诘まってる
ちいさな日々の物语

嘘をつくのが上手くないくせに　バレると膨れてさ
5时半のチャイム　どこからともなく甘いシチュ—のにおい

谁よりも　远い场所へ　进み出せ　君の背中
ためらわないで　明日の失败に流れる泪
舞い上がれ　笑く花びら　揺れながら　迷いながら
君は君の未来へと　翔け出して

风よ吹け…

黄昏にのびた影が　仆の背を追い抜いてゆく
茜色の横颜が　一瞬　大人に见えた

风よ吹け　世界を染めて　辉いて　君の笑颜
恐れないで　その両手いっぱいに抱えた　宇宙へ
いつだって　どこにいたって　君が描く　梦を想うよ
さあ漕ぎ出して　空高く羽ばたいて

在飞舞的花瓣中抓住梦想的碎片
正如你所期望的未来春天一定会来临

在晚霞下乘上了秋千
两个影子 渐渐与天空混在一起
越是气势高涨
幸福也越会随之奔跑
平凡的每一天

只有无法坦率的地方奇妙地相似的我们
将想要传达的话语隐藏在心中 仰望天空

风啊吹吧 让整个世界都染上你闪耀的笑脸
不要害怕 用双手尽情拥抱宇宙
在飞舞的花瓣中抓住梦想的碎片
向你所期望的未来 扬帆远航

无论是吵架的日子还是消沉的日子
来来回回 锁链吱嘎作响的声音
无论什么时候都在这里回荡
每日平凡的故事

明明不擅长说谎 一被发现就鼓起脸来
5点半的门铃 不知从哪里传来的甜炖菜味道

向着比谁都遥远的地方前进的你 只留下背影
不要因明天失败时流下的眼泪而犹豫
飞舞着的花瓣 一边摇动一边迷惑
你向着你的未来展翅高飞

风啊 吹吧……

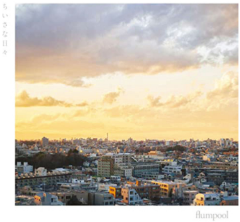
你黄昏中伸长的影子 逐渐地追上了我
暗红的侧脸 一瞬间看上去像大人

风啊吹吧 让整个世界都染上你闪耀的笑脸
不要害怕 用双手尽情拥抱宇宙
无论何时何地 都在想着你描绘的梦想
来吧 启帆远航 展翅高飞吧



沐枫 推荐

近期看了《隐瞒之事》的动画之后，基本上都是不跳 OP 的，而不跳的最大原因就是这首《ちいさな日々》。演唱本曲的 flumpool 是一支包含四人的摇滚组合，他们不少曲子都有着积极向上的风格，或许这也是他们被选为演奏本作片头曲乐队的原因。配合本作关于父爱的温情主题，flumpool 也根据作品展现出了对应的曲风，以吉他为主轴的配乐为曲子添了一份轻快感。而山村隆太本次同时担任作词与主唱，伴随着“守望”与“期待”的歌词，他唱出的明朗歌声让人印象深刻。



3 Credits 游戏《香缇与七塞壬》BGM
作曲：WayForward





沐枫 推荐

作为业界老牌发行商之一，WayForward 在游戏音乐方面制作经验可以说非常丰富。稍远一点的《魂斗罗 4》配乐足够热血，去年合作开发的《热血硬派国夫君外传 热血少女》，音乐方面也可圈可点。而“《香缇》系列”最新作配乐也保持了一贯的高水准。本次推荐的《Credits》是原版背景音乐的变奏，在保持系列一贯异域风格的曲调的同时，引入一定的合成器音调，让整个曲风在动感节奏之中，带有一定的复古感，与游戏的风格相得益彰。

4 They're Still Out There 游戏《最后生还者 第二部》BGM
作曲：Mac Quayle



普罗瑟 推荐



不同于前作配乐的“Gustavo 无双”，《最后生还者 第二部》的部分原声音乐是由艾美奖最佳配乐的获奖者 Mac Quayle 负责。与涉猎广泛且经验老道的 Gustavo Santaolalla 相比，Mac Quayle 此前更为专注在 TV 电视剧的配乐工作上。在《最后生还者 第二部》的原声音乐里，由他作曲的配乐更多是出现在紧张悬疑的战斗场景中，比如《The WLF》《Masks On》《The Cycle of Violence》等。而此次推荐的这首《They're Still Out There》则是艾比线的鼠王 Boss 战的专属配乐。Mac 通过对声电混合乐器的运用，完美地烘托出一场 Boss 战应有的令人不寒而栗的氛围。

5 Unbroken 游戏《最后生还者 第二部》BGM

作曲：Gustavo Santaolalla



普罗瑟 推荐



凭借着在《最后生还者》中的出色发挥，当时首次参与游戏配乐工作的Gustavo Santaolalla 在玩家群体里名声大噪——他在此之前更多的是为《断背山》与《通天塔》等知名电影配乐，并且两度斩获奥斯卡最佳原创电影音乐的殊荣。在《最后生还者 第二部》中，他仍是主要作曲家，而此次推荐的这首《Unbroken》便是在游戏开幕时，乔尔与汤米骑马返回杰克逊镇时的背景音乐。这首音乐仍是以班卓琴、钢琴等弦乐器为主，渲染出了冷峻与温暖共存的气氛——令人如同身在末日时逐步重建人类文明的杰克逊镇般。通过这首《Unbroken》，Gustavo 温柔地引导着各位玩家，重返《最后生还者》的世界中。

6 Main Theme 游戏《影子战术 将军之刃》主题音乐

作曲：Filippo Beck Peccoz

7 Desperados III Main Theme

作曲：Filippo Beck Peccoz

游戏《赏金奇兵III》主题音乐



三日月 推荐

Filippo Beck Peccoz 是一名来自德国慕尼黑的游戏作曲家，他和他的工作室从 2009 年开始为各种游戏和影视作品作曲。在最开始的时候，他多为一些手游以及独立游戏作曲。也是从那个时候开始，Mimimi Productions 找上了他。那个时候的 Mimimi Productions 同样名不经传，然而 2016 年推出的 RTT 类游戏《影子战术 将军之刃》改变了这一切。这个游戏让早已没落的 RTT 游戏重新焕发光芒，也让 Mimimi Productions 获得了从未有过的成功。

虽然从玩法上，发售时间相隔四年的《影子战术 将军之刃》和《赏金奇兵III》差别不大，但其故事背景设定却大相径庭——前者以虚构的日本战国为背景，后者则是美国西部开发时期。两者的音乐风格也因此有很大的区别，Filippo Beck Peccoz 选择使用不同的乐器来突出其区别：《影子战术 将军之刃》主题音乐采用了日本筝作为主体，而《赏金奇兵III》则采用了吉他。不过即便使用的是不同的乐器，我们还是能从两者中听出一些相似之处。就和这两款游戏一样，无论是为了大义忠诚，还是为了报仇雪恨，讲述的都是一群身怀绝技的人如何行侠仗义的故事而已。





8 樱梦见し 动画《新樱花大战》ED

作曲：田中公平 作词：藤林圣子

演唱：佐仓绫音 / 内田真礼 / 山村响 / 福原绫香 / 早见沙织 / 水树奈奈 / 沼仓爱美 / 上坂堇

彼方の春 花笑きを〻る梦の中

冻えてしまった 贵方の心
解きほぐすことが出来るのなら
恐れるものなどないのです

罪におびえる 夜の孤独も
苍穹の空に 涂り替える
ただ…愿ってるのです

人を信じて 爱を信じて
乙女とは 强くなるのでしょう
祈りの代わり 战うのなら
泪は 预けておきましょう

彼方の春 花笑きを〻る 梦の中
贵方に逢い 知れども哀 笑かせしは爱

溃えてしまった 贵方の梦を
描き直すことが出来るなら
虹からインクを流し込み…

闭ざし通わぬ 青ざめた声
生命芽吹きたる 季节へと
ただ…连れてゆきたくて

人を信じて 爱を信じて
わたしたち 暗に立ち向かう
世界中に 光射すまで
泪は 预けておきましょう

彼方の春 花笑きを〻る梦の中
贵方に逢い 知れども哀 笑かせしは爱

いざ行かん 痛みも恐れず
共に…永远

たとえこの身 散ったとしても かまわない

彼方の春 花笑きを〻る梦の中
贵方に逢い 知れども哀 笑かせしは爱

笑かせしは爱

远方之春 花开于梦中

你的内心虽然冻结
但我能将其解放的话
那便不会畏惧任何事物

夜之孤独 也畏惧罪恶
涂写着这苍穹的天空
而我只是在祈求平安

相信人们 相信爱
少女也能变得强大吧
不再祈祷 而是战斗
暂时收起泪水

远方之春 花开于梦中
与你相遇相识虽为哀 再度绽放唯有爱

你的梦想已然崩溃
如我能再次将其描绘
让彩虹流入墨水之中

从紧闭的门中发出的苍白声音
到了生命发芽的季节
只是……想带你去

相信人们 相信爱
我们面对着黑暗
直到这世界洒满光为止
暂时收起泪水

远方之春 花开于梦中
与你相遇相识虽为哀 再度绽放唯有爱

到了出发的时候 无惧疼痛
直到...永远

即使此身飘散为碎片 也没关系

远方之春 花开于梦中
与你相遇相识虽为哀 再度绽放唯有爱

再度绽放唯有爱



纱迦 推荐

相信《樱花大战》这个 IP 不用向各位普及了吧？2019 年的《新樱花大战》虽然被一些玩家诟病，但是它无论从制作团队还是故事构成来说都是根正苗红的。早在游戏上市前，本作便已确定会推出 TV 动画。TV 动画的片头曲自然是永远的《檄！帝国华击团》，片尾曲则是这首原创的《樱梦见し》，演唱者是所有华击团成员。作词作曲是田中公平大师和填词妙手藤林圣子，无论从哪个角度来说都绝对是值得反复回味的佳作。这里也希望新作能够早日推出，毕竟华击团的前辈们还等着我们去拯救呢！



9 名を冠する者たち
作曲：ACE+ 游戏《异度神剑》《异度神剑 终极版》战斗 BGM



水无月 推荐



《异度神剑 终极版》的发售，给了许多当初因为平台关系没有接触过原版《异度神剑》的玩家，重温和回顾本作的机会。而由 ACE+ 创作的这首经典的战斗 BGM《名を冠する者たち》也再次成为了玩家们谈论的焦点。在游戏中这首曲子是玩家队伍和游荡在地图上的精英敌人战斗时的 BGM，众所周知，在《异度神剑》的地图设计中，各个地图上都分布有数量丰富、实力强大的精英敌人，有些极高等级的精英敌人甚至在初期的低级地图上四处游荡，堪称游戏“新人杀手”，在续作《异度神剑 2》中也沿袭了这一特色。

这首曲子的编曲可以说是完美体现了 ACE+ 对于玩家心态的捕捉和把控，曲子开场到 45 秒左右急促而紧张的节奏、极富压迫感的旋律，极其形象地再现了平均 10 多级的玩家队伍突然遭遇 81 级的大猩猩时那种慌乱和手足无措的状态，绝大多数玩家可能根本都没弄明白怎么回事就遭到全灭。当然，对于认真研究过战斗系统、配装、队伍人员搭配的玩家来说，击败等级高于自身很多的精英敌人也并非是天方夜谭，因此从 45 秒开始，BGM 的节奏开始有接近 10 秒的缓和——在《异度神剑》的玩家群体中一直都流传有这样的说法：你的队伍坚持了 45 秒，听到 BGM 节奏缓慢下来，就说明你的队伍有了战胜这个敌人的理论可能。而从 1 分钟左右开始，BGM 的旋律开始从紧张变得雄壮而充满自信，意味着玩家队伍即将转入反击阶段，再进一步和游戏中“预测未来”的战斗系统要素相结合，让玩家仿佛看到了自己战胜这个敌人的未来结局。这首曲子和战斗节奏、玩家心情、游戏系统所组成的完美结合，让其在“《异度神剑》系列”的粉丝中拥有极高的人气，而重制版《异度神剑 终极版》也让许多没有玩过原版的玩家有了体验这首 BGM 带来的血脉贲张感受的机会。不过《异度神剑 终极版》对于这首曲子在编曲方面进行了一些细节上的调整，导致不少玩家认为稍逊于原版，因此本期《游戏·人》我们同时放上了这首曲子的原版和重制版两个版本，大家可以自己欣赏并且比对。

10 Time to Fight！（Bionis'Shoulder）
作曲：平松建治 游戏《异度神剑 终极版》战斗 BGM



水无月 推荐



《异度神剑 终极版》追加了全新篇章《相连的未来》，讲述了发生在原版一年结局之后的故事，第二女主角梅丽亚的戏份在这个篇章中有着非常活跃的表现，而这首由平松建治创作的 BGM 也是《异度神剑 终极版》的新曲，在《相连的未来》篇章中被作为战斗 BGM 使用。这首 BGM 可以说完全是一首为了梅丽亚量身打造的曲子，整体旋律带有一点《黄金之国伊拉》的风格，仿佛一边跳着非常优雅稳重的舞蹈一边战斗一边，宣告来犯敌人的终结，同时插入在旋律中的一个个灵巧节拍，又充满了少女的天真与美好，将梅丽亚一年以来的成长表现得淋漓尽致。顺便一提，这首曲子从 2 分 49 开始，副歌中会有非常好听的人声咏唱的部分，但是在实机游戏中玩家们很难有听到的机会，大概是因为普通战斗中的敌人普遍较弱，很少有能坚持到近 3 分钟的战斗，而在对精英敌人时则战斗 BGM 则换成了其他的曲子，这次《游戏·人》我们也为大家推荐了这首 BGM 的原声，各位可以好好欣赏一下。

11 Midgar Expressway 游戏《最终幻想VII 重制版》BGM

作曲：植松伸夫



仲夏 推荐

《クレイジ - モ - タ - サイクル》作为《最终幻想VII》原版的摩托战专用曲，虽然不及《更に斗う者达》《片翼の天使》那般出名，但也同样是该作相当出色的一首曲目，优异的电子音使用给当时的玩家带来了极强的震撼。

而本次推荐的《Midgar Expressway》则以此为基础，重新改编及串烧后而成，出自游戏中第二段摩托车游戏即逃出神罗总部的一段高速公路追逐战。快节奏的旋律与躁动的电音仿佛在不停地催促玩家踩下油门，也让玩家的心情犹如飞速奔驰的摩托车一样一路狂飙，将气氛炒至顶点。而在游戏时因为专注于战斗所以可能不太留意，实际上这首曲子前后足足有 10 分钟之长，而中间又有多段不重复的变调对应战斗的不同阶段，可见制作组在此的用心。



12 究极幻想(THE PRIMALS) 游戏《最终幻想 14》BGM

作曲：祖坚正庆 演唱：THE PRIMALS



仲夏 推荐

《最终幻想 14》可以获得今日的成功，优质的背景音乐可以说是其中不可缺失的一环。而在这种背景下，官方也很应景的推出了一个由游戏音乐监督祖坚正庆领衔的乐队——THE PRIMALS，专门给游戏配乐进行 Remix，也就是所谓官方钦定的二次创作。快节奏的电音加上诡异的曲调瞬间俘获了大量玩家，他们的现场演凑也成为了每次粉丝节的压轴大戏，风格上的相似更是想起“老前辈”植松伸夫与当初的 THE BLACK MAGES。

而这首出自国服最新 5.2 版本的改编曲，红宝石神兵讨伐战第一阶段的背景音乐——《究极幻想（THE PRIMALS)》就是这个乐队风格的最佳诠释，也是他们第一次将自己的歌曲逆输入到游戏中。目前他们的下一张专辑预定于 9 月 30 日发售，感兴趣的读者也可以前往各大视频网站试听一下。



13 グランメゾン东京 -Main Theme-

作曲：木村秀彬　　日剧《东京大饭店》主旋律

14 世界最高のグランメゾン

作曲：木村秀彬　　日剧《东京大饭店》BGM

15 RECIPE（レシピ）日剧《东京大饭店》主题曲

作曲：山下达郎 作词：山下达郎　演唱：山下达郎

君のため選んだ
しあわせのレシピを
始めよう　今夜も
キャンドルを灯して

やすらぎのスープに
今日の日を溶かして
くちづけのテリーヌに
はげましのジュレ添えて

さみしさを炙って
とまどいを煮込めば
僕と君の想い　やがて
ひとつに薫り出す

ゆううつなスパイスも
ほほえみのポトフに
投げ込んでしまえれば
形も残らない

君と
しあわせのレシピで
しあわせを作ろうよ
しあわせのレシピで
愛をもっと味わいたい

やさしさのムニエル
美しいマリネ
胸焦がすグリエ
匂い立つフロマージュ

こぼれ出る心
ひとつまみのジェラシー
いつかみんな混ざり合って
きれいな愛になる
とびきりのキュイジーヌ

おやすみのブリュレを
もうひとつ　今夜は
まどろみをほおばって
夢へと届くように

君と
しあわせのレシピで
しあわせになろうよ
しあわせのレシピで
君をもっと味わいたい

しあわせのレシピで
しあわせを作ろうよ
しあわせのレシピで
愛をもっと味わいたい

しあわせのレシピで
しあわせになろうよ
しあわせのレシピで
君をもっと味わいたい

しあわせのレシピで…

为你所选 幸福的食谱
开始吧 今晚也 将蜡烛点燃
将今天的阳光 融化在平静的汤中
在亲吻的法式酱糜里 加入鼓励的果冻
炙烤寂寞 再把困惑慢火炖熟
我与你的爱意 不久 便散发出一股香气
抑郁的调味料 只要撒入微笑的炖菜里
便不会留下抑郁的形状
我要和你
用幸福的食谱
来烹饪我们的幸福
用幸福的食谱
想要品味更多的爱
温柔的黄油烤鱼 漂亮的泡菜
焦急的炭烤 香气弥散的干酪
将一撮嫉妒 加入满溢的心
待它们充分混合 就会变成完美的爱
再用高超的烹饪法
制作一道晚安的烤布蕾 今夜
将睡意大口吃光 希望香气飘进你的梦里
我要和你
用幸福的食谱
让我们幸福
用幸福的食谱
想要更进一步地品尝你
用幸福的食谱…



多年没有接触日剧的我，可以说是在非常偶然的情况下接触到了《东京大饭店》，原因说来也好笑，竟然是在去上海前搜索能品尝的餐厅时，偶然通过某家法国餐饭店的评论，绕到了这部讲述日本国内米其林星级法国菜餐厅的日剧身上。原本我只是抱着学习知识心态去追，对于日剧本身的传统感情套路和节奏其实是不太感冒的，但不知道是多年没看导致自己对于日剧的要求度变低了，还是这部剧的剧本节奏和台词结构特别对我胃口（估计是后者），整部日剧看下来一气呵成，竟然还让我一口气两晚就追完了。除了对作品里面表现法国菜制作的方式印象深刻，励志之余也显得不完全被传统日剧情感塑造所局限的剧情也是一个亮点，当然看到最后，也被其配乐“洗脑”，几乎一听到主旋律，对应的场景就会在脑海当中浮现出来，所以本期的音乐推荐，我也特意为大家带来了两首经典的 BGM，和作为主题曲的《RECIPE》（虽然每次都是在片尾才响起），希望能把大家带回到观看这部电视剧时的那种美妙的氛围当中。



16 Staff & Credits 游戏《生化危机 3》结尾曲

作曲：上田雅美



当笔者通关《生化危机 3 重制版》，看着滚动的制作人员名单发呆时，隐约疑惑着“是不是少了点什么？”——这时，那首命名显得有些随便的结尾曲（《Staff & Credits》，可译为“演职员表”），以经过重新混编的姿态悄然开始奏响。相信当年在浣熊市经历过险象环生的玩家，永远忘不了这首曲子所描绘的温馨与反差，而当再次听到此番旋律时，叫人恍惚间思绪重回二十年以前——那时的“《生化危机》系列”仍然“年纪轻轻”，我们也可能还正值少年。时光荏苒，回忆逐渐淡去，但它却抹不去深藏于玩家内心的感动：只需要一剂像此曲一般的触媒，便可让我们潸然泪下。笔者珍藏的这一首曲子，便是诞生于 1999 年的原版——这份感动或许不只属于一款游戏，同时也属于一个时代吧。



17 Beyond The Sky 游戏《异度神剑 终极版》ED

作曲：光田康典　作词：高桥哲哉　演唱：Sarah Alainn





《异度神剑》初代重制后，不少新玩家都能尝试到这一款十年前的佳作。游戏的故事虽然在如今看来已经有着太多过时的元素，不过内核依然是高桥哲哉对“人与神”的探究，其大多数作品的结尾都是人类与神终于分离，人类开始了属于自身的时代，这首 ED 无不让笔者想起当年通关《异度装甲》后的感觉，传达着“万物逐渐复苏，未来充满着希望”这一信号。

Tell me why, the reason I am here
请告诉我为何我身在此处
Just only you I see from far away
我从遥远之地望见你的身影
I've come for you
我为你而来
Don't know why, I searched all night and day
不知为何 我竟日夜追寻
But when I'm here, darkness came
等我到达这里 黑暗便降临了
No lights to show the way
前路黯淡无光
Dark despair, still I seek for you
漆黑得令人绝望 我却仍然寻觅着你
All I long to see was your smile
我只想看到你的笑容
I know I won't look behind, I see no regrets
我知道我不会回头 也从未后悔
No guiding lights so dark, are you my light?
没有引路的光 一片漆黑中 你是否会成为我的光明?
But now I am here, and you're close to me.
而我终于来到你面前 离你只有咫尺
My heart is with you, forever and ever...
我的心与你相随 直到永远……
See this place, the end of world she fears
看看我们的脚下 这世界所惧怕的尽头
No shining lights anywhere
四下无光
This emptiness in tears
泪水充斥空虚与绝望

Didn't know,
我并未意识到
It was you all along
自始至终一直是你
You were chasing after my shadows
你追随着我的影
I know I won't look behind, I see no regrets
我知道我不会回头 也从未后悔
No guiding lights so dark, are you my light?
没有引路的光 一片漆黑中 你是否会成为我的光明？
But now I am here, and you're close to me.
而我终于来到你面前 与你近隔咫尺
My heart is with you, forever and ever...
我的心与你相随 直到永远……
No I won't let you go, I will hold it in my arms
不 我绝不会再失去你 我将紧紧拥抱着你
Oh! This light was you!
啊！你正是我的光明！
I know it now, beyond the sky,
我现在已经知晓 在天空的彼端
There's new place you'll see
你会看见新的景色
I came to you to share our dream together
我来到身旁 与你共享同一个梦
I won't let us part, there's no place to be
不再与你分离 除此之外我无处可去
My heart is with you, forever and ever...
我的心与你相随 直到永远……

18 Bionis' Shoulder 游戏《异度神剑 终极版》BGM

作曲：光田康典



三猫 推荐

该曲目为《异度神剑 终极版》中后日谈故事“相连的未来”里，新地图“巨神肩”的BGM。区别于本篇中各种（黑深残）情节，后日谈里主打温馨治愈的风格，整首 BGM 也有相当温和舒适，彷佛英雄们在经历了史诗般的冒险以后，踏上了温柔的归乡之旅，想必老玩家们在游玩后日谈时，那份温暖都能溢满于心。





热片进行时

2020 年 4 月——7 月热映电影推荐

文：十大恶劣天气　编：长剑　美编：Juxi



上映日期：2020-04-10(美国) **拍摄成本：**9000万美元
票房：1.1亿美元 **IMDB评分：**7.2

魔发精灵 2
Trolls World Tour

《魔发精灵 2》极大地拓展了原作的世界观，主人公们发现他们所生活的宇宙中还有其他不同种类，依据“音乐类型”进行分类的其他精灵部落。遗憾的是，丰富的族群并没有带来多元化，而是“非我族类，其心必异”的不可调和矛盾。原作的主人公们必须在分崩离析的世界中团结各派，一同对抗邪恶。

在民粹主义抬头，全球化步伐举步维艰的当下，《魔发精灵 2》无异是一部凝聚人心，且极具现实意义的卡通佳作。这场用“求同存异”战胜“党同伐异”的斗争中，无论是虚拟世界的精灵，还是现实世界的人类都需要这样的一场胜利。

本片的观感偏“子供向”，乍看上去就像是《多尼特的奇幻冒险》这种拍给孩子看的作品。但随着剧情的推进，各种音乐类型的经典歌曲的连番轰炸，也让大人们慢慢找到感觉，而且很快对极具现实意义的主题产生共鸣。往小里说，本片授人以渔地启迪着每一个成年人面对生活的态度；往大里说，它通过一部微缩的音乐简史，展现了人类产业格局升级、生活方式变革，并且对“人类命运共同体”这样一个浩瀚的命题写下了通俗易懂的注脚。





上映日期：2020-04-22(加拿大) **拍摄成本：**未知
票房：未知 **IMDB评分：**6.4

威洛比家的孩子们
The Willoughbys

如果以观众群体的年龄来给卡通电影分类，那么它们其实只有两个类型：或是主要面向儿童，兼顾成人需求的合家欢，或是名为“动画”，实则画风怪诞、氛围阴冷，时常蹦出“黄暴毁”内容的成人卡通。在这样的市场环境下，《威洛比家的孩子们》应该算是一部追求“细分市场”的作品，它将受众精准定位于那些刚刚产生独立意识，却又距离青春叛逆期还有一段距离的青少年群体。

本片改编自曾两次获得纽伯瑞儿童文学奖的人气作家 Lois Lowry 的同名故事书——在威乐比家，两个只顾自己玩乐的父母平日对 4 位孩子都漠不关心，这让后者形成了“爸妈烂透了”的共识。

于是乎孩子们使出诡计将他们的父母送去度假，自己则同保姆一同踏上冒险之路，在一系列的磨难中最终领悟到了家庭的意义。

本片另一个观众定位，则是那些创造各种“问题原生家庭”的父母。对于这些成年人而言，孩子并不是爱情的结晶，而是生活的累赘，他们并不能满足孩子健康成长的物质与心理需求。这些问题父母对待家庭的态度，最终会导致孩子在经历情感上的“孤儿化”后对家庭的意义产生质疑，进而产生对程式化生活的反抗以及“游牧”生活的向往。





惊天营救

Extraction

《惊天营救》的故事线很简单：一位“三哥”大佬的儿子被绑架了，由“海总”饰演的精英雇佣兵受雇潜入龙潭虎穴般的达卡市将人质救出。如果不是主演“锤哥”的号召力，本片的故事只能算勉强及格，仅仅是动作场面串联起来的产物。所幸的是，这不是剧情片，而是一部定位于“生猛爽爆”的R级动作片。

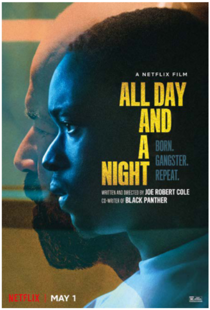
本片导演山姆·哈格雷夫的大名，虽然大家没怎么听说过，但话题性足够强：有摄影师、编剧、演员出身的导演。而这位刚刚拿起执导筒的猛男，原本只是《美国队长2》中给“美队”当替身的特技演员。在片场圆满完成本职工作的同时，他还经常给动作场面提出了不少创造性的意见，因此深得“妇联”剧组的喜爱，于是很快成为了正牌动作导演，并且和各路超英的主演们发展出了不错的私人关系。

这部“奈飞”投资的《惊天营救》，正是这位新锐导演的处女作。全片酣畅淋漓，纵情恣意，干净利落，火爆纷呈，100分钟时长的每一秒都充满了浓烈的荷尔蒙味道，既有好莱坞动作片的大气磅礴，又兼具东南亚爽片的邪典气质。

在“妇联”散伙之后，各奔东西的主演们都试图通过全新的角色来拓宽自己的戏路，“锤哥”自然也不例外，他主动走出属于自己的舒适区域。和过去依靠绿幕和CGI动画的动作戏演出大相径庭，这次锤哥完全就是亲身上阵，在枪林弹雨中摸爬滚打，还有长达10分钟的长镜头的严酷考验。从表演上来说，他也一改过去的中二嘴炮式演出，试图表现出一个长期生活在伤痛、遗憾中的末路英雄，用真实的情感演绎弥补了故事逻辑性上的不足。



上映日期： 2020-04-24(美国) **拍摄成本：** 6500万美元
票房： 未知 **IMDB评分：** 6.8



此生漫漫

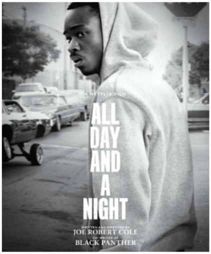
All Day and a Night

本片讲述的是一个名叫贾科尔·林肯的黑人重犯被判终身监禁，在看不到尽头的未尽人生中，铁窗中的他开始回忆导致自己走上犯罪道路的人、环境和体制。

在“每个月度新闻放在过去都是年度新闻”的2020年，新冠疫情让西方世界的民粹主义和种族主义彻底爆发，进而酿成席卷全美的暴乱活动。在响彻云霄的BLM口号中，本片再度站在黑人视角，来探讨暴力和犯罪的成因：每个人都有暴力的潜能，但最终只有极少数人才会走上违法犯罪的不归路。一个人堕落为罪犯需要外界的各种诱因，家庭、族裔、社区……它们都可以成为引发一系列不可逆化学反应的成分。

正如本片的主角，他出身在黑人贫民区，一心想跳出糟糕的成长环境，然而自己的周边全是黑帮和毒品，自己想要一份工作，却因为肤色被拒绝。想坚守底线，但毫无公正正义可言的美国社会一次次将自己推向深渊。想在监狱中洗心革面，寻求灵魂的救赎，却不知道这里比现实世界还要黑暗百倍。

本片应该是国内观众了解美国底层黑人生活的一次不可多得的机会，奈何在主题探讨上缺乏新意，把暴力归咎于原生家庭，把一切源头都指向社会和制度，将错与罪全部推向“外因”，这大概也是美国黑人一面高举平权旗号高喊“黑命贵”，一面干着践踏其他族群权益的奇葩举动的原因了。



上映日期： 2020-05-01(美国) **拍摄成本：** 未知
票房： 未知 **IMDB评分：** 5.8

爱情鸟的自救
The Lovebirds



本片讲述的是一对正在准备分手的情侣意外卷入一宗谋杀案，警察的通缉和坏人的追杀让他们陷入了走投无路的绝境。于是乎刚准备吃散伙饭的两人只能同心协力面对问题，逃离陷阱，为自己洗刷冤屈，同时保住即将破碎的爱情。

本片的观感比去年的《优步危机》要欢乐不少，看起来这种情侣间分分合合的爱情喜剧更容易引发观众的兴趣。就像对口相声，持续不断的争执可以维持笑料的供应。巴基斯坦裔谐星南贾尼似乎有意想把自己打造成伍迪·艾伦式的脱口秀艺人，本片的对白中也是各种种族笑话梗不断。

需要指出的是，如果你看过《谋杀疑案》或更早之前的《约会之夜》，那么本片除了两个少数族裔主演以外，恐怕只能被归入一部在情节上没有太多新意可言的“翻拍片”了。



上映日期：2020-05-22(美国) **拍摄成本**：未知
票房：1600万美元 **IMDB评分**：6

雪莉
Shirley

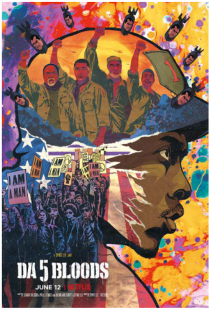


提到美国惊悚大师，大家脱口而出的，自然是史蒂芬·金、希区柯克这样的名字。对于雪莉·杰克逊（Shirley Jackson），中国观众和读者可能会感到陌生。其实，这位女作家堪称是美国惊悚文学的“祖师奶”，只是由于中文译作不多，导致国内的“知名度”不是很高。

本片可以看作是今年上半年让惊悚迷交口称赞的《隐形人》的心理版，惊悚与疯癫都被凝固在意识书写的世界里，直到让观众分不清现实与幻象，而且主题同样最终落脚于对女性价值的探讨。影片的摄影完美呈现了主人公癫狂迷乱的世界：诡异破碎的配乐和朦胧画面把故事闷热潮湿下的沉闷感一扫而光，惊悚的快感在一次次窥探之中喷涌。摇晃着的窥探式镜头与古典而诡异的配乐相互叠加，创造出了近年来的心理惊悚电影中十分少见的毛骨悚然之感。



上映日期：2020-06-05(美国) **拍摄成本**：未知
票房：未知 **IMDB评分**：6.1



上映日期：2020-06-12(美国) 拍摄成本：4500万美元
票房：未知 IMDB评分：6.6

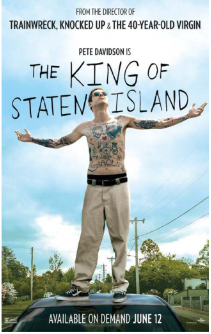
誓血五人组
Da 5 Bloods

黑人题材，政治讽刺，黑色幽默，荒诞主义等标签，让斯派克 · 李成为了好莱坞最具辨识度的导演之一。在 BLM 运动如火如荼的六月中旬，这位专攻黑人题材的“黑导”带来了一部越战题材的黑人电影——《誓血五人组》，这也是老李职业生涯中耗资最贵的一部作品。

在用《黑色党徒》揭破了《一个国家的诞生》后，斯派克·李的这部影片则是用黑人视角，对《现代启示录》进行了重新解构。借着一个《碧血金沙》的故事，李以现代人的视角回顾越战和民权运动，试图在被白人霸占的越战类型电影中，寻找黑人的位置。

这部斯派克大闹《绿皮书》颁奖礼之后的“报复性作品”所讲述的，是四个美国黑人越战退伍老兵重返越南的故事。他们四位老大爷此行主要两个目的，第一个是寻找当年老班长的遗骸，第二个是寻找当年遗失的宝藏。在他们此次行程中，也再次引出黑人抗争不公待遇的话题——越战中的黑人，到底是为了长期欺压他们的国家而战，还是为了自己族群的平等而战？





上映日期：2020-06-12(美国) 拍摄成本：未知
票房：未知 IMDB评分：7.2

史泰登岛国王
The King of Staten Island

贾德 · 阿帕图电影的不变主题，是成长的恐惧及其必要的牺牲：《40 岁老处男》的史蒂夫 · 卡瑞尔，《一夜大肚》的塞斯 · 罗根，《四十而惑》的保罗 · 路德，《生活残骸》的艾米 · 舒默……和这些典型的“阿帕图”角色的成长经历略有不同的是，《史泰登岛国王》主角命运的悲情色彩更为浓厚——7 岁时候的他在 9/11 事件中失去了身为消防员的父亲，以至于直到成年之后依然无法走出孩童期。

人们常说，悲伤有五个阶段——拒绝、愤怒、迷茫、沮丧、接受。本片的男主对于父亲离世的感情，始终都停留在二三阶段，时而愤怒，时而迷茫，通过玩世不恭的样子，装作不在意一切，伤害身边的人，实则是保护一直无法接受父亲之死的自己。在经历了一系列的挫折之后，他终于触底反弹，逐渐开始接受，自食其力，与亲人、恋人和解，接受爸爸的死，从断点重新生长。





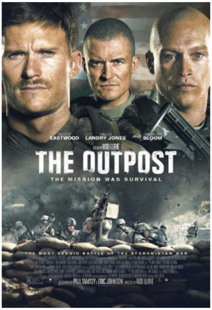
我的间谍
My Spy

双主角设置的动作喜剧片，其CP组合都要突出反差萌，或者是黑白配，或者是文配武，或者是老少配，总之两名主角之间的差异越大越好。在这部《我的间谍》中，超级特工和九岁小女孩，再度戳中观众们的笑点。

好莱坞动作巨星，都有和萝莉、正太们合作的传统，强如州长大人，也要屈尊体验一把《幼儿园特警》。饰演《银河护卫队》中超级大块头的戴夫，这一次自然也要被小萝莉“吃得死死的”。本片的结构也比较讨巧，“家庭喜剧+特工动作”的电影，像成龙大哥的《邻家特工》和盖尔加朵的《邻家大贱谍》，都很少有翻车的案例，尤其是在美国疫情愈演愈烈，人们居家百般无聊的今天，这样的“社会背景”，让本片的尴点和槽点看上去都不是什么问题了。



上映日期： 2020-06-18(美国) **拍摄成本：** 1800万美元
票房： 500万美元 **IMDB评分：** 6.2



前哨
The Outpost

2009年10月3日，阿富汗基廷前哨基地发生了一次大规模的战斗。400名塔利班对53人驻守的这个营地展开突袭。此前为了方便同当地人合作，美军将据点设置在了三面环山的谷地之中，无论从冷兵器还是热兵器战争的角度来看，都是犯下了兵家大忌。此战美军也是几乎全程被压制，在付出惨重损失之后最终守住了哨所。

作为小成本的“反恐战争”题材战争片，本片整体发挥相当出色。前半部分很好地交代了营地日常，士兵和士兵，以及美军同当地村民的复杂关系，让平淡无奇的驻军生活充满了戏剧性。后半部分全是作战，长镜头跟拍令现场感极佳，叙事角度多变但脉络清晰，最优秀的部分是角色的情绪表现，既不像《孤独的幸存者》、《勇者行动》等同类型电影那样煽情和悲情，也没故意克制情绪，有很强的纪录片质感。

在呈现阿富汗山地特种作战的同时，本片还把美军为什么会输掉的原因也给一并交代了：军队既不肯放下身段深入当地群众，又不敢搞焦土政策以杜绝塔利班生存的土壤，那自然是陷在治安战的泥潭之中，到头来只能跑路，将阿富汗的乱局留给完全不能打的政府军，最终让极端宗教武装卷土重来。



上映日期： 2020-07-03(美国) **拍摄成本：** 5000万美元
票房： 5003万美元 **IMDB评分：** 7.1



灰猎犬号
Greyhound

汤老师的《灰猎犬号》和去年艾默里奇的《中途岛》同为预算 5000 万美元上下的小成本二战题材战争片，但二者的观感却大相径庭。排除了各自剧组水准的差异，这种差距同二者选择的视角也有很大关系。

《中途岛》除了讲述中途岛之战以外，还“附送”了偷袭珍珠港和杜立特轰炸东京的戏份，历史跨度长，且角色众多。相对而言，《灰猎犬号》就讨巧许多，它的故事切口极小，场面也相当集中，以事件为主、人物为辅的方式，展现了 50 多小时内大西洋上的一场惊心动魄的猎杀与反猎杀，90 分钟的电影几乎是从头紧张到尾。此外，这也是第一部以驱逐舰视角来讲述反潜作战的电影，这种“角色更替”对于潜战题材爱好者而言又具有致命的吸引力。

本片取材自真实战例，由刚刚完成战术训练的新任舰长领导的 Greyhound 号驱逐舰，首次完成穿越大西洋的护航任务，途中不可避免地遭遇了邓尼茨的“狼群”。在没有空中掩护的五十个小时里，英勇的海军战士们要同神出鬼没的 U 型潜艇斗智斗勇，保证自身和向英国输送战略物资的商船的安危。

正如原著小说《牧羊人》的主题，影片也将主人公有如神助般的表现归结为他虔诚的宗教信仰，除了堪称完美的军事细节以外，它也可以被视为一部用战争片包装的宗教电影——“灰猎犬”宛如一位牧羊人，它在惊涛骇浪中守护商船，将神的光辉引向深不见底的黑暗海沟，指引着船队乘风远航。



上映日期： 2020-07-03(美国) **拍摄成本：** 5000万美元
票房： 5003万美元 **IMDB评分：** 7.1



棕榈泉
Palm Springs (2020)

时间循环主题，普遍被认为始于 1993 年比尔·默瑞的《土拨鼠之日》。后来在被披上“科幻”外衣之后，终于从《源代码》《前目的地》这样的构思精巧的科幻小品，变成了《明日边缘》这样的超级大制作。

在惊悚题材领域，除了《恐怖游轮》的无限烧脑和《忌日快乐》的“恐笑”体验之外，今年暑期上映的《棕榈泉》，则用爱情题材再一次完成对于“时间循环”母题的阐释。和《明日边缘》等等同类题材大片相比，《棕榈泉》在气质上无疑更贴近《土拨鼠之日》的感觉，但节奏更加舒缓。所有的角色均是在慵懒、休闲而自如的氛围中被循环往复，而这种循环让他们能够有更多时间去讨论一些形而上的问题。在让我们回味了“时间轮回”设定魅力所在的同时，也用这个无限循环寻找真爱的奇幻故事，探讨了在消费主义横行的当下，如何去坚守正确的爱情观。



上映日期： 2020-07-03(美国) **拍摄成本：** 500万美元
票房： 164万美元 **IMDB评分：** 6.9

文：徘徊之风　编：三味线　美编：咕噜

别具特色的王道作品
漫谈《鬼灭之刃》



大红大紫而“快速”完结的王道制作

在去年最为火热的动漫作品当中，《鬼灭之刃》可以说是佼佼者，凭借着动画的出色表现，这部自 2016 年开始连载，并且积累的一定人气的作品一举成为了年度最佳黑马，甚至在近一年间的单行本销量和热度上超越了身为台柱的《海贼王》，颇有成为《少年 Jump》新一代台柱的架势。

然而让人更加意想不到的是，这部大红大紫的《鬼灭之刃》却在今年 5 月宣告完成了四年多的连载，相较于那些动辄连载十年八载甚至更长的台柱级作品，这是一个颇为罕见的现象。而事实上，这部有着王道少年漫外表的“现象级”作品，在很多方面都显得与别不同，值得我们一一去细述。

因为要剖析《鬼灭之刃》的特色，所以以下内容有一定的剧透，但也会省去大多数战斗描写，保留一些悬念，以便大家再度入坑，重温作品的魅力。

女性漫画家的少年热血漫

在成熟的日本漫画产业中，女性漫画家能扛半边天，能在少年漫、尤其是热血少年漫领域闯出名堂的女性也不少，像画出《钢之炼金术师》和《白银之匙》的荒川弘、画出《热带雨林的爆笑生活》的金田一莲十郎、和“挖坑狂魔”天树征丸一起创作《金田一少年事件簿》的佐藤文也、与龙门谅（天树征丸：想不到吧，其实还是我）合作创作《血色星期一》的惠广史 、创作《鬼眼狂刀》的上条明峰，以及《结界师》田边伊卫郎等人……



▲左为女性漫画家荒川弘。

这些漫画家有着一些共同点，除了他们的名字让人一度以为她们是男儿身之外，还有一点就是他们都不是《周刊少年 Jump》的旗下的漫画家。作为热血少年漫的主要舞台，《周刊少年 Jump》上的女性比例相对较少，在“火海死全家”成为“台柱”的时代里，仅有天野明一位女性漫画家。而《家庭教师》与前四者相比，在人气和销量上都有一定的差距，同时期还有《驱魔少年》的星野桂也是颇具人气，但作品也难以成为台柱级。当“死火海全家”五去其三，富坚义博随缘更新的状态下，尽管《海贼王》依旧坚挺，但是在日本漫画出版行业逐渐走低的今天，《少年 Jump》需要新的“台柱”来延续他们在少年漫领域的领先地位。

于是《美食的俘虏》《暗杀教室》和《黑色五叶草》都先后被集英社下了不少力气试图打造成新的“台柱”，前两者综合成绩也是相当喜人，但始终无法像“死火海”那样成为连载十多年的“民工漫”，至于《黑色五叶草》则虽然有一定人气，但始终未达到前三作的高度。

这些有力去争夺台柱的作品都是男性漫画家的作品则没有出乎大家的意料。而在这些台柱候选之外，还有《约定的梦幻岛》《Dr.STONE 石纪元》《我们无法一起学习》以及我们今天要说到的《鬼灭之刃》，因为一起被动画化而组成了所谓的“新



▲《暗杀教室》

四天王”，其中《约定的梦幻岛》的作画出水ぽすか和《鬼灭之刃》的作者“鳄鱼老师”虽然没有透露她们的性别，但人们普遍相信她们是女性漫画家，也算是为女性漫画家争得了一些脸面。

不过在大男子主义较为盛行的日本，许多女性少年漫画家不得不起一个中性甚至是偏向男性的名字，以避免读者先入为主地抵触，当然也不会用真面目来作为自画像，像出水ぽすか的形象是戴着头盔的小精灵，《排球少年》的作者古馆春一则是一脸坏笑的怪人；当然也有的漫画家喜欢用动物来作为自己的头像，例如我们熟悉的“牛姨”荒川弘（空知“猩猩”：……）。“鳄鱼老师”的漫画形象则是一只戴眼镜的鳄鱼，因而被粉丝称为“鳄鱼老师”，为了保密身份，“鳄鱼老师”甚至没有公开推特，在其成名之后甚至有人在推特上冒充“鳄鱼老师”名号而一时间吸粉无数，但最终被辟谣。以至于我们只能从她在每一话结束后的片言只语中窥探一下这位漫画家的生活。

不过读到了这些日常，我们不禁要感叹，“鳄鱼老师”岂止是一个能画出有趣漫画的妙人，还是个蠢萌蠢萌的“奇葩”：

“鳄鱼老师”常常感慨自己的静电体质，动不动就“啪啪啪”，每天早上都会跟头上竖立的二十多根呆毛做斗争；还自认是小鸡一般的记忆力，记错歌词和节日那种程度已经算是小事，还有买东西付了钱却不拿就潇洒地出了门，到家了就会将店员的详细解释忘得一干二净等等。

除了记忆力不好，“鳄鱼老师”的笨手笨脚也是相当有功架，两手拿着行李出门时脸被门夹住，到了晚上才发现自己的衣服和裤子都穿反了，会将糖当成是入浴剂，看着自己映在窗户上的身影感到可疑，撞到人时急忙道歉却发现对方是个人体模型，更严重一点的是她还试过被便宜的桌椅那尖锐的边角留下深深的伤痕、从床上摔下来弄伤脖子、左脚绊右脚来个平地摔、抬手卷袖子的开干时候顺势给自己的鼻子来了一拳、直接开了“油酱铺”，咸的、酸的、辣的一起滚出来，进食堂时感觉自己的九根手指像是被“封印”一样，只能竖起中指表示自己一个人。

说到食堂免不了谈吃，“鳄鱼老师”还是个实在的吃货，她喜欢一边喝咖啡一边看外国节目，感觉自己去了国外，不过咖啡喝多了肚子会饿，于是烤鱼、牛肉饭、亲子盖饭、烧饼、蜜柑、脆梅、煎饼、馒头、羊栖菜这些挚爱都会出现在她的餐桌上；偶尔还会因为粗心不看说明而吃了“狗点心”，着急吃烤白薯烫伤嘴角；偶尔自己做菜时会被柠檬汁突破眼镜的封挡直击眼睛，会嫌弃切韭菜时弄得满手的味道久久不散。

在生活的日常以外，“鳄鱼老师”还分享了不少漫画生涯的点滴，依旧是“状况”不断：会感叹长期作画导致自己后背僵硬（还要特别注明不是腰），但是宣布动画化后，即便是再画一张也要感到快要死了的状态下，却依旧想要做动画；工作中的鳄鱼老师会戴着口罩去吹橡皮碎屑，喜欢听歌，但多灾多难的耳机插头有时会被插入墨水瓶里，有时又会被插到耳朵里导致耳道出血。时而还会吐槽自己的助手给她买了巧克力炒面，休闲时看着他们躺在那里看电视感觉很幸福，觉得他们的对话太有趣以至于笑了出来，看原稿的时候负责人的眼睛就像杀手一样，也会因为“扉页被说画成了哑剧”而感到受伤，或者是打翻原稿连带墨水溅了自己一身而郁闷，会为自己学到许多新的漫画术语而感到得意，告诫自己一定要改掉一兴奋跳过情节的坏毛病，为自己被搭讪时大脑正在思考的东西就会像是被重置一样而苦恼，暗自庆幸粗心大意的自己没有从事人命攸关的工作……

此外我们从“鳄鱼老师”的片言只语中看出她在漫画界的人缘其实还不错。因为同为片山达彦负责编辑工作的漫画家，她与《黑色五叶草》的画家田畠裕基夫妇交往甚深，常常受到对方的“投喂”，也被他们的小女儿“治愈”，此外能治愈她的还有地藏菩萨和咖啡店里听话的小金鱼，对秋本治、久保带人、空知英秋和井深贤太郎这些在年会和工作上对她颇为照顾的漫画家送上祝福，还会对读者的来信和礼物感谢，偶尔还会卖个萌求个支持，也会为那些蒙受灾难的人们祈福……

正是这样略带天然呆萌的“鳄鱼老师”，画出了颇为血腥和致郁，而又不乏欢乐的《鬼灭之刃》。这部作品源自于她在24 岁时投稿《少年 Jump》的短篇《狩猎过头反被猎》。本来这是部“感觉不太行”而准备被处理掉的作品，但是“鳄鱼老师”的家人建议她还是向自己的喜欢的杂志投稿试试看。无心插柳



▲《文殊史郎兄弟》

柳成荫，凭借此作中优秀的台词和颇具特色的动作设计，“鳄鱼老师”获得了第 70 回（2013 年 4 月期）的“Jump 新人漫画奖”，敲开了职业漫画家的大门。随后她在《少年 JumpNEXT!!》上刊登出道作《文殊史郎兄弟》。作为参加金未来杯的作品，她在《周刊少年 Jump》2014 年第 39 号刊登了短篇《肋骨先生》以及后来的《蝇庭的锯型》，并因此与编辑片山达彦结缘，完成了基础的积累。这几部短篇过后其实已经整整过去了两年多时间，但是在《少年 Jump》内部的连载会议上，这些反响不算太差的作品都被认为无法直接连载。



▲《肋骨先生》

虽然每次确定无法连载之后，“鳄鱼老师”都会受到一定的打击，也曾一度想放弃漫画家职业，但她很快又振作起来，创作新的漫画分镜故事。

直到 2016 年 11 号的《周刊少年 Jump》上，“鳄鱼老师”在困顿中回到了原点，将《狩猎过头反被猎》改编成的青少年看得懂的内容，并且以《鬼灭之刃》的名称正式面世，“鳄鱼老师”终于开始了四年多的连载生涯。

致郁故事与日式幽默



▲《狩猎过头反被猎》

大概对漫画有一点了解的人都知道，少年漫常用的套路无非是立下大志、招揽同伴、打怪成长、战胜大 Boss、实现理想这样的“王道”套路。这类漫画主线目标相当明确，就像鸣人最终会当上火影，路飞也几乎能够通过伟大航道拿到 One Piece，美食猎人阿俘虏最终完成全套菜单……而在《鬼灭之刃》中，从一开始主角灶门炭治郎就注定能够打倒鬼舞辻无惨、让祢豆子重新成为人类。但完成这个目标的过程，才是漫画家需要耕耘的重心，《鬼灭之刃》也是如此，尽管大部分结果已然确定，不过当中的演绎依旧能让人时而眼睛进了沙子、时而又让人忍不住笑出猪叫，并且还呈现出和一些一般王道作品不同的元素。

《鬼灭之刃》的成功，源于一个通俗易懂而又容易引起共情的世界观设定。“鳄鱼老师”之所以重回起点，以《狩猎过头反被猎》成功拿下连载，原因是编辑们都认为历代台柱级的作品，都有着明确的“职业”背景，如海贼、忍者、猎人等鲜明的角色，可以让读者迅速代入角色并产生共情，而大正时代、剑戟这类主题较为通俗易懂，至于吸血鬼的内容也是如此。

《鬼灭之刃》里面的鬼族支配者——鬼舞辻无惨——的主要形象类似于西方的吸血鬼，而无惨的手下都是用其血液硬生生制造出来的日式恶鬼，在冰冷优雅之中加上了血腥残暴的味道。毕竟相较于画风美型的西方吸血鬼，但凡和“百鬼夜行”扯上关系，大多离不开恐怖怪谈和吃人的故事，更让读者容易代入其中，更容易感受到故事的温度。

有压迫自然就有反抗，于是那些年纪轻轻就惨遭恶鬼杀害至亲或是被至亲抛弃的人就在产屋敷一族的引领下，怀着对鬼


▲灶门炭治郎

的极度厌恶和憎恨，前赴后继地投入到对鬼的作战中。为了突出战争的残酷，我们几乎看不到上了年纪的鬼杀队员，原因是他们大多都非死即残，抑或心灰意冷退居二线，即便身为“柱”也无法幸免。因此主战力中最为年长的岩柱也不过 27 岁，而正是这群少年，演绎了一个个动人的故事。

这些故事不仅仅是鳄鱼老师自己的思索成果，还有不少人的他山之石。“鳄鱼老师”是一个漫画“杂食者”，自称“容易受其他作品影响能力天下第一”，还曾说过“从《JOJO 的奇妙冒险》到《银魂》和《蜡笔小新》，什么都喜欢”。而事实上我们在《鬼灭之刃》中可以看到向这三部作品最大的致敬，那就是许多人都并非无意义地死去，而过程中也并非一味的致郁，在故事中还会穿插不少爆笑的名场面。

在“鳄鱼老师”最初的设定中，主角是一个盲眼、独臂、双脚假肢的人，十分符合那种致郁风格，后来的主角炭治郎只是配角一员，甚至一度要被废弃，但最终这个角色最终能够逆袭，并不在于他比之前的主角更加特别。

在这些孩子中，炭治郎是普通而又特别的一个，之所以普通，是因为鬼杀队剑士大多是背负家人的血海深仇而与鬼展开殊死搏斗。在主要目的上和炭治郎没什么区别。但同样地，炭治郎也有特别之处，一是在于他的纯净善良之心，即便是面对一度生死相向的鬼，在感受到对方的悲哀之时，他还是会愿意握住对方的手为对方送上超度之词，在熟悉“鳄鱼老师”的人看来，炭治郎就是她的投影。

在编剧的教程中，有一本重要的教材叫《救猫咪》，而“救猫咪”其实也是相当重要的编剧法则——让英雄或者反派在故事的早期去做类似于“救小猫咪”拯救可爱生命的举动，可以让观众更加容易接受这个角色。这个法则在漫画界也有出现，例如我们熟悉的浦饭幽助和黑崎一护在登场时都是为了弱小人物挺身而出，因此即便他们身上带着一股“不良少年”的味道，但依旧赢得许多人的喜爱。而炭治郎比起那些角色更加善良，也更加倔强和坚强，这是非常王道的设定，片山达彦在讲到这个时以《全职猎人》的举例，尽管故事里出现了各式各样性格诡异的人，但偏偏是单纯的主角小杰，才能衬托出其他角色的魅力，而炭治郎比起小杰更加纯粹，也因如此，“鳄鱼老师”在绘画参加连载会议的三话分镜时，一度想撇除炭治郎，但是片山达彦恳求她保留了这个特色，因为他从未见过这样的王道漫画主角，这才是炭治郎真正的角色魅力所在。



炭治郎的另一个特别之处则是带着一只鬼去展开冒险，这只鬼自然是她的妹妹——灶门祢豆子。

同样地，祢豆子和一般的鬼不同之处，不仅是因为她嘴上那很有个性的小竹筒，还是因为无惨为了试验在阳光下存活方法而造出来的鬼，致使祢豆子身上出现了许多和一般鬼不一样的情况，例如无法像一般鬼那样保留语言能力，而且不用吃人，只要睡觉就能够恢复能量，甚至能不断适应和进化，但她也是剧中最惨的一员，其它鬼基本上出场一次就相对“痛快”地领盒饭，而祢豆子每逢战斗往往都被迫营业，不是断腿就是挡刀，要不就是被吊起玩“束缚 PLAY”，让人大呼心疼。

两个本来就有不错个人特色的角色以“兄妹 CP”的形式捆绑出现，从根本上激化了剧情的矛盾点。一方面他们与鬼族必然生死相向，但另一方面将“鬼”带在身边本身就是一种“原罪”，就像鸣人身上封印着不祥的“九尾妖狐”，一护身上得到了露琪亚的死神力量，尽管不是他们的本意，但不得不因此面对来自人类的恶意和来自鬼的攻击。正是这样的“绝境”，才让这对兄妹之间的“羁绊”显得无比珍贵。

“羁绊”无疑是少年漫的永恒主题，作为少年漫，主角们之间的友爱和长辈们亦师亦友的羁绊是最为常见的套路，“死火海”更多讲的是热血和友谊之间的“羁绊”，《鬼灭之刃》则有些特殊，它是披着灭鬼外壳的亲情番，几乎每个鬼杀队员都因为亲人的缘故和鬼族结下了深仇大恨。而几乎每个值得书写的人物背后，都有着悲伤致郁的亲情故事，并且通过这种殊途同归的仇恨让角色形象鲜明，其中以九柱的故事最具有代表性：蛇柱所在的伊黑一族虽然贵为豪门，却是将子女当贡品献给蛇鬼，以换取荣华富贵；风柱不死川在童年时不得不杀死化身为鬼的母亲，还要遭到不明就里的弟弟所记恨；虫柱因为看到自己的姐姐——对鬼抱有同情，希望让鬼从悲哀的因果中得到解脱的花柱最终被折磨致死，因而对鬼恨之入骨……

当然，这种亲人的定义并不仅限于血亲，虽然不是血亲却



胜却亲人。这些关系相互交织将《鬼灭之刃》的故事串联起来，形成一种伏线千里的布局感：花柱的死亡影响的并非只有虫柱，自小遭受严重家庭暴力的“女主角”香奈乎失去了表达感情的能力，在花柱和虫柱两位“义姐”的照顾下得以脱离悲惨的生活，却为自己未能在花柱的葬礼上哭出来而自责。岩柱悲鸣屿行冥收养了 9 个小孩中出了一个叛徒，为了自保甘愿为恶

鬼带路，残杀同伴，另一个得以幸存的小孩也因为误解而指认行冥为凶手，直接导致了行冥失去了对少年的信任。那个名叫“狯岳”的叛徒后来投入了鸣柱门下，为我妻善逸带来了惨痛的教训。

伏线更为长远的还有鳞泷先生门下那一堆戴着面具的学生们，像水柱 · 富冈义勇那种沉默寡言、一直拒人于千里之外的态度，实际上并不是孤傲，而是因为自觉姐姐是因为自己而被鬼杀死感到愧疚，后来又与锖兔在相处以及参与入队考核中的种种变故而耿耿于怀，这导致他第一次面对炭治郎的求饶时才会一反常态，严厉呵斥放弃思考只顾求情的炭治郎；而这个心结直到九柱集中训练时才被炭治郎解开。同样地，喜欢戴着野猪头套的伊之助从登场就一副不通世事的样子，在一个个事件中，我们才知道他为何被流落山林被野猪养大，直到真正对阵童磨时，才彻底揭开了他的身世之谜……

鬼杀队众人的故事无疑是悲伤的，但作为对立面，十二鬼月中的多数都是在现实中身不由己，迫于无奈才借用鬼之力来实现逃离惨淡人生目标的人，这种“可恨之人必有可怜之处”的地方得到了淋漓尽致展现：身为小说家的响凯是因为自己呕心沥血的创作被出版商无情践踏；为了守护重视的家人和爱人而选择不停地锻炼的猗窝座，却因为恩师（也是准丈人）和未婚妻被卑鄙小人残忍毒杀而暴走，徒手将死对头的六十七名门徒活生生打死，进而坠入鬼道；黑死牟身为继国家的高手，还是人类时一辈子都要活在自己弟弟继国缘一的阴影之下，强烈的自尊和好胜心驱使下，为了得到永生不断精进武艺、进而胜过弟弟的机会，因而叛离鬼杀队、投入无惨门下，背负一生的骂名。

要树立这么多形象鲜明的角色和故事并不容易，尤其是绝大部分都是悲剧的角色，片山达彦曾透露在《少年 Jump》内部，经常会用到“要将角色树立起来”这样刺耳的指导，但是身为女性的“鳄鱼老师”总是能很细腻地捕捉了这些情感，能将表现人物性格特点的台词自然而然地表达出来，通过大篇幅的回忆杀和走马灯来呈现故事，这是最能打动编辑部的能力。然而，过去的悲伤致郁显然不能满足“鳄鱼老师”。

无限城一战中，霞柱和虫柱为了战胜强大的黑死牟和童磨而做出了巨大的牺牲，岩柱、蛇柱、恋柱在最后一战中纷纷以最惨烈和悲壮的方式告别了人世，尤其是恋柱和蛇柱这对恋人先是对阵鸣女时在愈史郎的帮助下“惨死”一回，让人心头一疼，但尽管这只是愈史郎制造的假象，但这对恋人最终还是敌不过“鳄鱼老师”的无情，“杀柱之刃”的名声也被叫得越来越响。

如果一味地致郁，《鬼灭之刃》大概没有今日的名声，“鳄鱼老师”也在故事的平缓处加入了不少笑点。

在善逸和伊之助两个活宝出现之前，炭治郎可谓是身兼多职，当然也包括搞笑。无论是正篇还是番外中，都能看到炭治郎善良的品德之下，其实也是有一颗“逗比”的心，会怕拉面大叔吐槽而一口气把祢豆子那份拉面都吃了，会对那些质疑祢豆子样貌的愈史郎不依不饶……当然，最为人熟知的自然是他那坚硬的头槌。在番外中，炭治郎的头可以一本正经地用来当砧板或劈柴，十分有喜感；而在战斗中也屡屡收到奇效，从最





初的佛堂里的杂兵鬼，到试炼场中的巨石，再到伊之助、风柱和前炎柱，乃至后来对阵妓太夫和猗窝座，就连妹妹祢豆子也不能幸免，被这会心一击成功扭转局面，无怪乎粉丝都亲切地将炭治郎成为“头柱”。

此后，我妻善逸和嘴平伊之助这些角色的加入，成为了全剧的搞笑担当，一个怕死得要命而且花痴力爆表，不时开启疯狂的“银魂式”嘴炮吐槽，又因为经常在被吓晕过去之后爆发出强大的战斗力，被漫迷们戏称为“睡柱”；一个有着美人一般的外貌但戴着野猪头套，动不动就来个猪突猛进，但是当有人对他好的时候，又会脸红到戴着头套都能看得见……这种“反差萌”经常导致他们表情管理经常失控，活成了一个个有趣表情包，再加上随时可以萌化的祢豆子，个人之间的欢乐互动，总能让人在那些故事中寻找到一丝温暖和治愈。

除了嘻哈打闹的表面欢乐，《鬼灭之刃》还有一些颇为特殊的笑点——负责为炭治郎锻刀的钢铁冢先生，带着火男面具后看上去又老又矬，因为炭治郎屡屡弄断他精心铸造的刀，所以看到炭治郎都忍不住反高潮地发飙，明明前一分钟还是久别重逢，后一个分镜已经是抄家伙；长着路人脸的鬼杀队员往往都是炮灰一样的存在，唯独村田每每能在绝境之际逢凶化吉，再加上后藤、竹内等人在随时都会被“鳄鱼老师”献祭的情况下，竟然一路随鬼杀队走到最后，成为带着主角光环的“最强路人”，迎接每一场无限翻转的决战，也算是颇为黑色幽默。

巧妙的平衡和反高潮的无限翻转

和“死火海”那种多方角力，不断有新势力插入搅局的情况不同，《鬼灭之刃》结构和格局相对简单。与产屋敷一族有着血缘关系的鬼舞辻无惨因为身患绝症而接受医生研发的新



药，变成了惧怕阳光的鬼，尽管自称为“无限接近于完美的生物”，但是他在主线中几乎没有展现什么“统治世界”、“灭杀全人类”之类的宏大野心，更不会像一般故事里的大魔王那样，有着明确的目标据点，等待着勇士们去挑战。纵容手下“十二鬼月”为首的鬼去肆虐人间也不过是为了寻找“青色彼岸花”顺带产生的结果而已。而且这些鬼虽然各具特色，但并不是肆无忌惮的存在，一旦无惨被消灭，他们也会被消灭，故事也就得以圆满，而不会像其他漫画那样不断地挤牙膏。

产屋敷一族鬼杀队和无惨为首的鬼之间的对立，成为了全局最大也是唯一的矛盾，除了势单力孤但又举足轻重的珠世和愈史郎，几乎没有强大的第三方势力插足，基本上就是鬼杀队在产屋敷一族的指挥下，追随最强者继国缘一的步伐，其中有击杀“十二鬼月”经历的最强剑士被称为“柱”。于是“九柱”和“十二鬼月”之间的对抗成为了《鬼灭之刃》的其中一条贯穿大部分内容的主线。

在少年漫中，热血赤诚、火炎属性和红色战士往往都是 C 位的标配，而在最初最强九柱集合的时候，“炎柱”炼狱杏寿郎就占据了这个当眼的位置。同样地，在通过藤袭山选拔后，最终回到出发地时，炭治郎也同样被有意无意地安排在了中央的位置，尽管他学习的是鳞泷先生的水之呼吸，但他那又是灶又是炭的名字，早就暗示了炭治郎具有“红战士”的身份，后来更是红色斑纹和“临时染”的红头发，都已经明示了其无可撼动的主角地位。

正如“铜锣湾只有一个浩南”，一部热血少年漫，尤其是像《鬼灭之刃》这种布局相对较小的作品而言，不需要有两个正能量满满的 C 位去支撑剧情，所以两者之间终将有一个要退位，将重任交到一个人的手上，至于选谁作为贯穿主线，这个问题早就有了答案。

炭治郎有着纯净真诚、执着勇毅这些符合少年漫主人公的设定，会令想要破坏他精神内核的人自惭形秽，令将死的鬼得到慰藉，令一心要和他分个高低的伊之助和玄弥都被他的纯真所感化，即便有人想要负隅抵抗，大抵也敌不过身为“头柱”的炭治郎的会心一击……

与这样的“主角光环”相比，炼狱杏寿郎那种会照顾所有人，犹如大哥一般热情的人设，多少有点“萤火之光岂能与皓月争辉”，谢幕也是在情理之中。不过在其他漫画中，这样重要的人物大多也得活跃一段时间，再找个由头离开，但《鬼灭之刃》却是用了一种颇为“反高潮”的方法来演绎这个过程：完成了特训的三人组直接就由照顾人的大哥带着出行历练，像极了“火影”里的第七班外出修炼，顺便像卡卡西那样教会鸣人“千年杀”、向佐助展示“写轮眼”和“千鸟”那样，启发如“下忍”一般的“癸级”得到又一次实力飞跃。在这位炎柱身上，炭治郎学会如何利用全集中来止血，这是一个不错的开始，但谁也没想到也是结束。

炼狱杏寿郎还没能展示多少能力就迎来了终极考验，他使出不少招式避免“无限列车”脱轨的壮丽场景没有被详细展示，“鳄鱼老师”就来了一个翻转，打破了小 BOSS 一个个前来送



人头和经验的传统，直接就对上上弦之叁 · 猗窝座，尽管结局已成定局，但是这一战却是壮烈而动人，值得我们再三品味。

多少有些热情过度的炼狱杏寿郎早早就退出了主战场，却是借助父亲和弟弟的表现，以精神一路鼓励着炭治郎前进，但始终未能充分展示炎柱的魅力，也许是有见及此，在本篇完结后，《少年 Jump》马上就开启外传短篇《炼狱外传》，着重展示这位炎柱的生涯。炼狱杏寿郎的谢幕也开启了另一场博弈，关于鬼杀队与十二鬼月之间实力均衡开始被打破，也标志着真正残酷的战争真正开始。

看过《甲贺忍法帖》或《死神》和《火影忍者》，都知道但凡这种群像式对战的剑戟作品，难免存在兑子的行为，也就是你杀我一两个，我再拿下你一两个，以此维持在总战斗力上的平衡，慢慢过渡到决战的高潮。九柱对十二鬼月的时候，人数上处于劣势，势必要对十二鬼月在战斗力上进行削弱，但是谁也没有想到“鳄鱼老师”也用非常反高潮的形式来呈现。

所谓的“反高潮”，指的是在文艺戏剧中，由剧情引导情绪高涨接近高潮时，作者却利用观众意料之外的方式，处理和过渡本该出现的高潮。不走寻常路的《鬼灭之刃》就是这种技法的代表。

这部作品最重要的一种反高潮手法是战斗中的无限翻转，这样的战斗比比皆是，像“花街”一战，原本以为单打独斗的上弦之陆 · 堕姬，在炭治郎使出了新绝技“火之神神乐”攻击下，已经出现了过去所向披靡的“空隙之线”，却是被轻松化解；当炭治郎因为愤怒而爆发（是头发变红的真 · 爆“发”），即将斩杀堕姬的瞬间，炭治郎会停下来，这是因为身体不适应斑纹爆发的威力，还顺便吐槽了少年漫常见的嘴遁术和输出全靠喊的套路，“如果单凭愤怒的感情就能赢的话，这世上早就不在有鬼了吧”；此后，祢豆子的爆发完虐了堕姬，但是妓太夫的现身参战，同样扭转了战局，让包括音柱在内的一众鬼杀队员陷入了前所未有的危机……

除了这种一波三折的战斗，还有相对一气呵成的反高潮战斗，炭治郎在那田蜘蛛山与累的对决，奉献出动画中最燃也是最为华丽的一战，合灶门一家之力使出了“火之神神乐·圆舞”和血鬼术 · 爆血，以“赫刀”之力强势砍掉了累的头，将剧情气氛燃烧到顶峰，一刀封神！

但是画面一转，这个必死无疑的反派居然捧起头站了起来，几乎颠覆了此前的设定，但随即又直接被水柱富冈义勇秒杀，前下弦之陆 · 响凯甚至被还是癸级的炭治郎斩杀，那时候的炭治郎尚未掌握被“炎柱”炼狱杏寿郎称为“成为柱的第一步”的“全集中 · 常中”，更未发现自己并不适合水之呼吸，开始初窥被称“日之呼吸”的门径，就已经能够将具有下弦实力的鬼击败。

虽然说炭治郎和善逸都是由前任“柱”亲自教导，并且拥有类似“继子”的实力和资格，与“木叶下忍”们颇有些异曲同工的味道，但是他们要不是修炼时间过短，要不就是过于慵懒而无法发挥全部实力，但即便如此，他们依旧能和下弦打得难解难分，就连下弦之壹·魇梦，即使吸收了无惨的大量血液，并且利用人质牵住了炎柱的注意力，依旧抵挡不了伊之助和炭治郎的联手一击。

以上的反转从一个侧面证坐实了下弦的实力无法与“柱”抗衡，这是剧情需要下弦交代的事情，此后再让下弦们一个个登场也显得有些多余，也就难怪无惨在“鳄鱼老师”的操持下，一反其他王道漫画的闯关打怪模式，对下弦们进行“大型辞退”（抹杀）。而那种“我不要你以为，我只要我以为”的态度，将无惨那种刚愎自用、生杀予夺的邪恶嘴脸显露无遗，成全了他“屑老板”的名声，也算是这一届下弦们最好的离场方式。不过到了无限城一战，无惨将城内大量的鬼都赋予了下弦水平的力量，以此来对抗和消耗经过特训后全员出动的鬼杀队，也

算是另一种平衡。

尽管下弦如此不堪，但是初登场就逼格十足的九柱也并非所向无敌。

第一次“柱合会议”上就暗示了即便是柱，也是会被杀掉的，而九柱之所以能够齐齐整整地开一次柱合会议，也得益于他们已经好多年没有遇见过上弦之鬼。

虫柱也曾透露上弦的实力能够抵得上数位“柱”的联手，像堕姬和妓夫太郎仅仅排名上弦末尾的鬼，在历史上已经杀了多名柱，甚至鬼杀队历史上好几次面临崩溃，连斑纹的传承的方法也变成了传说，这也预示着此后和上弦的战斗将会变得无比惨烈，为了维持这种动态平衡，“鳄鱼老师”也是下了不少心思去设计不同的战斗配对，让每一场上弦之战斗有些不同。

在上弦以及无惨的连场大战中，拥有继国家血统的天才——霞柱·时透无一郎与上弦之五·玉壶的单挑之战，也有像堕姬和妓夫太郎那样兄妹两“鬼”共用一个称号的“二对多”的战局，抑或是本体虽然是“怯”，却能分身出“喜怒哀乐憎”等分身的上弦之肆·半天狗，这一战与其说是一个上弦对阵鬼杀队的战斗，倒不如说是一场群殴。

当然也有多位上弦是展现了以一敌众的，如果无外力帮助，音柱、霞柱和恋柱等人单挑上弦的话，都没有什么好结果，最好的例子是恋柱在锻刀村之战面对半天狗的强力一击，便直接就失去战斗力。而出场就能秒杀下弦的富冈义勇，面对猗窝座的时候，也直接说出了自己与对方存在“实力差距”，面对上弦之肆·鸣女和上弦之壹·黑死牟的时候，更是两柱甚至三柱一同上阵对敌的情况，到了最终和无惨的对决，更是五柱合力，加上拥有接近柱实力的香奈乎、伊之助和善逸暗中协助，依旧被无惨认为是“这点程度”，即便有了炭治郎引发的斑纹加成，让各位“柱”的实力更进一步，在这些战斗中都未见讨好，甚至不得不用人数来堆砌出胜利。

那些被柱救过无数次、还经历过锻炼的鬼杀队队员只能送人头，反过来担当肉盾和炮灰，以血肉之躯抵挡无惨的攻击，保护那些能对抗无惨的战斗力，成为了名副其实的“团灭之刃”。

然而如此震撼的牺牲，只是诸多剧情反转的其中一个节点。并不能说鬼杀队不够强，只是上弦之鬼实在太强。

在暗无天日的无限城之战中，猗窝座和黑死牟纷纷到达“突破限界”，即使炭治郎和岩柱先后爆发“通透世界”将他们的头砍掉依旧能够重生，打破了之前设下的只要砍掉头就能杀死“鬼”的设定，这无疑将鬼族一方的实力大大提高，上弦尚且如此，无惨的战斗力更是爆表，尽管在对阵无惨之前，鬼杀队的主力大多都负伤，无惨也是刚刚“重生”，但即便如此，鬼杀队所有战斗力叠加，加上之前布下的各种斑纹、赫刀和通透境界，乃至炭治郎的“日式呼吸”第十三式，都被无惨以强大的实力不断化解。

这样一来，鬼族的战斗力已经远远超出了鬼杀队，甚至可以说是无解。“鳄鱼老师”自然要对平衡进行修正，但不同于少年漫一直都是凭着热血和奇遇变得更强，创造奇迹和无限可能，“鳄鱼老师”偏偏反其道而行——打败无惨并不需要变得比他更强，只需要将他弱化……

这样有趣的战力平衡和无限的战局翻转，使得原本大局已定的故事有了许多波澜，也是《鬼灭之刃》在画功方面不尽完美的情况下，依旧能引人入胜的亮点所在。

战力设定、剧情布局和画功中的美中不足

总体而言，《鬼灭之刃》是一部相当不错的漫画，也和其他优秀作品有着许多不同的特色之处。这离不开“鳄鱼老师”对漫画的热诚，常常顾不上睡觉地画分镜，所以她的分镜交稿速度相当快，在连载之初，“鳄鱼老师”即使身处外地，很多时候都是通过电话沟通，使用 eFax 来投递分镜和稿件，确保连载不断。但客观来讲，毕竟这只是“鳄鱼老师”第一部长篇作品，很多地方难免出现不足；而作为一部超人气作品，《鬼灭之刃》也难免会和过去的经典剑戟以及热血动作类漫画做出比较，其缺点也相对容易显露。

首先是在战力架构的设定上，一般王道少年漫都有比较明确的能力架构，虽然中途会有变动，但是总体上角色都会因为这套体系进行发展，这才做到每场战斗中都可以形成势均力敌的感觉，让读者心中有数。

《鬼灭之刃》的故事设置了“甲乙丙丁戊己庚辛壬癸”十大等级，然而主角们这种一步步晋升的架构设定，其力度相当难以操控，即便《火影忍者》也曾在主角“下中上忍”的晋级过程中遇到这样的尴尬，最终不得不舍弃。对于此前一直以绘画短篇为主的“鳄鱼老师”而言更是如此，因此这个晋升机制的设定在进入中期之后慢慢地被淡化，虽说在公式书上有说明炭治郎等人在不同的篇章中晋级的情况，但是在故事中只有一两次是明确展现等级，而且三位主角仅有的两次晋升也是跳级出现。按理说像炭治郎、善逸和香奈乎这些身具“继子”身份的角色，种种迹象都表明他们拥有近乎甚至达到柱级的战斗力，但其队内等级却最高只有丙级和丁级，也没有甲乙两级的战士在大战中展示实力，这样的设定和十大等级的设定可以说是背道而驰。



如果说下弦是无惨手下的中层干部的话，鬼杀队的中层就缺乏与之相匹配的标志性人物，而且设定中能够战胜下弦的人已经能够登临柱级的水平，更重要的是从那田蜘蛛山开始，柱级已然全面参战，更



是让那些中层剑士没了展示的平台。“鳄鱼老师”对此先是找出了鬼杀队的高死伤率和“这一届年轻人不大行”等理由去为中层战力缺失来圆场，并且借无惨之手灭杀了下弦；而在无限城决战前，通过特训将鬼杀队员们强行提升至到能与下弦对抗的水平，但这就让鬼杀队只剩下柱和非柱的区别，更是彻底否定了之前的等级设定，但总算将战力维持在了平衡的状态。

当战力等级直接跃升到以柱级剑士作为主导，以炭治郎为首的几位主角便跟在旁边激发下潜能，蹭个经验值，这也引申到另一个战斗力设定的问题。

一般少年漫的套路，炭治郎等人要有一次次的奇遇（例如去锻刀人村不仅遇到有高超剑术的机械木偶，在练就预判之余还能顺便收获继国缘一的日轮刀），并且在战斗中一次次习得新的能力、获得相应的认同，进而对抗更高级敌人的“王道”篇章式结构，这个确实也是《鬼灭之刃》思路，但也有特别之处。

不同于“死火海”中的灵力、查克拉和霸气，《鬼灭之刃》里虽然出现了“斗气”这类的名词，但并没有经常作为量化级别出现，“鳄鱼老师”将更多心思花在了战技之上。在初期最具特色，也是颇有科学根据的“全集中呼吸法”，更多是区分招式属性的工具，招式之间只有应用场景不同，并没有孰强孰弱区别。而除了始祖的“日式呼吸”以外，所有呼吸法也没有强弱之分；随着战斗的深入，“全集中呼吸法”显然是无法与上弦战力画上等号的，于是能透支生命而换取实力提升的“斑纹”、使用强大握力将日轮刀燃烧变红并且威力陡增的“赫刀”、以及堪称人肉透视眼的“通透世界”等逆天技能纷纷出现，为鬼杀队员加 BUFF，到后期几乎是高端战力的标配，以此来对抗鬼族那近乎不死的身躯和层出不穷的血鬼术。

但或许是术式过多，像半天狗的特性和炭治郎学习预判技能等等，“鳄鱼老师”都是还没有想好怎样用画面和剧情来推动解释，于是选择用大段的画外音直接进行解读，同样的情况也出现在一些理念的诠释上，“鳄鱼老师”细腻的感情需要许多的文字来表达，偏偏分镜的数量不足，导致画面经常被大段大段的文字占据，影响观感。

另一个问题是，这么多强大的技能密集地出现，需要适当的篇幅来让它们充分展示威力，在柱的训练篇章后，高层战力却并没有因此直接提升，直到在无限城一战中，各柱纷纷爆发，那些看似强大的技能虽然还是发挥了作用，但很快就在最终决战中被磨灭。

此前都说过杀鬼只有两种情况，被日轮刀砍头或是被阳光暴晒，但无限城一战，猗窝座和黑死牟都已经能够做到被砍掉头而不死，至于数百年吃人生涯的“始祖”——鬼舞辻无惨自然也不在话下，再加上无惨那 5 个大脑和 7 颗心脏以及强大的血鬼术，使得战斗力平衡已经被打破，柱级虽然能以命换命地磨掉上弦，但是对阵无惨时这些大量的成长铺垫则显得分外无力。

最终还是依靠炭治郎在走马灯中学会了继国缘一的所有招式后，拿出了更强的第十三式“日式呼吸”，再加上继国缘一的赫刀和珠世的“助攻”，才给无惨造成了伤害；而更为反高潮的是，有着这么多招式，无惨却并非直接被鬼杀队所击败，只是让鬼的“始祖”化身成巨婴，迎接阳光的最后洗礼，而即便深陷绝境，无惨也没忘在意识海中给炭治郎和鬼杀队制造极大的麻烦……或许这样的战斗力配置更为“真实”和平衡，但和过去的热血“王道”的作品多少有些违和感。

第二个槽点集中在剧情上，“鳄鱼老师”是一个很能够汲取其他作品长处的漫画家，“容易受其他作品影响能力天下第一”，之前看到过东西很多都会展现在她的漫画中得以呈现，就像她十分喜欢日式恐怖游戏《影之迴廊》，但是因为没有电脑，只能用平板当一回“云玩家”，游戏里面那种曲折的回廊结构和那种恶鬼的结构，在无限城的决战中，我们也看到了类似的设定。此外，还有许多向其他优秀作品“学习”的影子：

像故事主要功法“呼吸法”——使用呼吸吸收更多氧气、激活血液循环、提高身体能力的方式，和“JOJO”里的“波纹呼吸”有着相似之处，而鬼族不死身的设定也让人不其然地想起“JOJO”，片山达彦也承认这一点。看过周星驰经典电影《武状元苏乞儿》的同学应该都记得，苏灿最后将“降龙十八掌的前十七掌连在一起，就成了最后一掌，在《鬼灭之刃》也有着雷同的设定，十二个小时一般的“日式呼吸”连在一起就能形成了“日式呼吸”的第十三招……这些素材乍看上去还是颇为新鲜的，但是用多了也就变成了“梗”。

头槌可以说是 ACG 里常用的套路，鸣人头锤我爱罗、浦饭幽助与酎的头铁对决也是亮点，而说到头铁，自然也少不了樱木花道。炭治郎也是这项“传统技艺”的传承者，不过相比起那些名场面，炭治郎的头槌用得有些过于频繁，颇有种“道不行，用头槌锤爆你”的豪横。

用得过多的并不只有头锤，还有走马灯和回忆杀。相传人在临死之前，平生种种重要时刻都会像“走马灯”一般快速闪现，按照常人的说法，这是将死之人在自己的经验与记忆中寻



找能够回避死亡的方法，而这也被“鳄鱼老师”用到了《鬼灭之刃》中。

只有 205 话的《鬼灭之刃》，拥有走马灯和回忆杀情节的角色就包括五位主角和九柱的大部分人，突出他们被鬼族伤害的悲剧遭遇，让角色的形象更加立体；而主要的鬼也会在即将死亡的一刻重新唤回生而为人时的一些记忆，以“可恨之人必有可怜之处”的方式为他们“洗白”,尤其是对“三小只”而言，走马灯更是“爆种”和“练级”的“量子力学”神器，除了能够准确预警危机，促使他们觉醒爆发；还能够跨越时空，学到强大的招式，大有一种“遇事不决，走马灯玄学”的态势。

除了反复使用的问题，剧情设定上我们也不难发现很多重叠之处：下弦之五 · 累和无惨都是因为体弱多病才在机缘巧合之下成为鬼；继国兄弟、霞柱和风柱都是面对兄弟之间的爱和不理解而展开的故事；最初进入无限城的时候，竟然和响凯的旋转屋有些似曾相识；对阵童磨和无惨时，胜负手都是他们吸入体内的对手……

群像式的故事在角色吃重程度上很容易失衡，《火影忍者》因为有小樱的存在，导致雏田这位“女主”在波浪壮阔的忍界大战中也只有刹那的闪光；《死神》的剧情安排让许多人觉得朽木露琪亚才是第一女主，让“真 · 女主”井上织姬最后和黑崎一护走到一起显得颇为尴尬。

《鬼灭之刃》里两位女主角也遇到了这样的情况。灶门祢豆子无疑是大家心中的第一女主角，在炭治郎与恶鬼们的连场大战中，祢豆子都作为重要战斗力登场，在多场战斗中不断进化，发挥了极大作用，大有另辟蹊径，以血鬼术成为无惨最大的敌人的感觉。但让人摸不着头脑的是，那个好像一步步在进化的祢豆子，竟然在最终决战中戏份甚少，虽说这可以解释为无惨可以对鬼生死予夺，而且无惨一旦死亡，所有的鬼都会死亡作为前提，所以需要让祢豆子及时变回人类，但是有珠世作为铺垫，祢豆子应该有更好的方式参与到最后的战斗。

栗花落香奈乎也是一个颇为特别的“女主”，她和祢豆子最大相同点大概就是话太少，但不同于因为变成鬼而被绑住嘴的祢豆子，香奈乎是因为童年惨痛的经历而失语。正因这样，她从不言不语冷冰冰的人，到一个可以敢于表达自己思想和情绪的人，转变无疑是巨大的，和炭治郎之间的相互救赎也是感人的，但她的戏份确实不多。尽管在通过入队选拔之后就已经登场，并且在许多场战斗中都安排了一些内容，但直到那田蜘蛛山事件结局才正式出场，真实担纲的剧情其实也就只有蝶屋训练时担任炭治郎等人的标杆，以及与上弦之贰 · 童磨的决战（还是和伊之助共享），是个颇为弱气的“女主角”。

除了故事架构和设定上的不足外，画工方面也有颇多的槽点，尽管“鳄鱼老师”画分镜的速度很快，也经常自责会搞错左右，导致画图时常会因此搞错了刀的拿法，甚至在单行本的封面上也会发生类似的错误，许多场景出现画面比例乃至人物肢体结构的失调；有些地方干脆放弃治疗采用无面式的画法，甚至还有不少取巧之处——统一着装、忍者头巾蒙面的隐部成员，或是锻刀村那些戴着“火男”面具的村民们，一般的鬼杀队员几乎都是标配着装和面谱化的路人脸，这样一来便省去了刻画的功夫；至于战斗画面虽然用心，但同样粗放。

与过去的“台柱级”作品相比，《鬼灭之刃》在大场面的刻画上也是相形见绌，像《火影忍者》和《死神》之所以在很长时间能够占据台柱之位，离不开炫酷的技能和画面，以及像地爆天星、蓝染假死那样充满迫力的画面给人以震撼，而《鬼灭之刃》在早期鲜有大场景的刻画，诸如伊之助潜入花街地下满是缎带的场景等可以刻画成大场景的画面，都被浓缩成一个小分镜；如果将十刃圆桌会议、护庭十三队队长齐聚的画面与《鬼灭之刃》中六柱出现在炭治郎面前的画面放在一起比较，还是能够看到笔力上的差距。

不过随着连载的推进，我们还是能看到“鳄鱼老师”在画功上有着不少的进步，但总体而言，《鬼灭之刃》塑造了多个很好的角色以及一场场惨烈感人的战斗，但在世界观建构和画风方面，只能算是中等水平，这也是“鳄鱼老师”一直无法填好的坑，而动漫版的出现，则将作品顺利补完。

高质动画带来的强势“出圈”

很多时候因为动画化才让作品真正为人所熟知，《刀剑神域》《进击的巨人》都是如此，同样的故事也发生在了《鬼灭之刃》身上。这得益于将其动漫化的工作室——ufotable。

相比起京阿尼或者 Production.I.G 这些成立超过 30 年的老牌动画工作室相比，成立于 2000 年的 ufotable 可以算是一个“新人”。创始人近藤光是第二代“东京 MOVIE”的制作人，在公司更名为“TMS ENTERTAINMENT”之时，近藤光离开了公司自立门户，在为新工作室命名而苦恼

ufotable



时，偶然在展览上看到了一张“飞碟形状的桌子”，“ufotable”就此应运而生。值得一提的是，在他们发家之后，真的斥巨资将那张给他们命名提供了灵感的桌子买了下来。

言归正传，在 ufotable 成立的最初几年，他们主要的业务都是为那些大厂的作品协力，例如为近藤光老东家的 TMS-E 制作《ARMS 神臂》和《音速小子 X》，协力日昇制作《机动战士高达 SEED》，帮 GAINAX 制作《天元突破 红莲螺岩》动画并担任色彩设计。在经历了数年的发展期后，ufotable 在 2006 年到 2007 年等来了机遇，他们能够参与协力的工作大幅增加，所涉及的领域不仅限于一年内参与了 8 部作品的协力制作，还制作了“《空之境界》系列”的多部剧场版作品，还为“《魔界战记》系列”、《无尽传说》、“《噬神者》系列”等知名游戏制作 OP 动画，可以说是在业内有了不错的名声。

尽管如此，ufotable 的原创动画并没有获得太多的发展，这些年他们一共发售的六部独立制作的作品，单部作品的销量仅仅在两千套左右，直到 2011 年，他们推出了“《FATE》系列”的动画，才开始了大红大紫之路；2017 年的漫改作品《活击 刀剑乱舞》开拓了新的路径，而《鬼灭之刃》可以说是 ufotable 拿出的第三个超人气作品 / 系列。

尽管 2019 年 3 月底 ufotable 涉嫌税务问题被调查，也就是在《鬼灭之刃》开播之前的一个月，但笔者认为这并没有多少阴谋论的成分，毕竟日本企业一般以 4 月 1 日开展新财年，在三月底出现财务结算时出现问题也是在情理之中，而直到 2020 年 6 月份，ufotable 才针对此事发表道歉声明，所幸的是这并没有影响《鬼灭之刃》的放送，每一帧的作画都让人感觉经费在剧烈燃烧，亮点十足。

大概由于此前一直从事短篇创作的缘故，再加上舍弃了一步步晋级的架构，《鬼灭之刃》在起步阶段的进展速度非常快，只花了 50 多章，就已经完成了初入鬼杀队篇、狭雾山训练篇、入队选拔篇、鬼之家篇、那田蜘蛛山篇和柱众审判篇等六个篇章。

“鳄鱼老师”也曾经考虑过在鳞泷先生培训炭治郎的情节前后，加入更多炭治郎为了加入鬼杀队而进行学习训练的章节，但是秉持着“普通人不可能那么轻易变强”的理念而最终放弃，入队选拔篇中也曾经想让水柱去守护考核现场，好让他去亲自了却那段宿怨，但是为了让剧情更加合理流畅，也被舍弃。这样做的结果是后六个篇章的篇幅竟然是前六章的三倍，也是漫迷口中的“鳄梦的开始”。如果往好处看，可以说是剧情更加紧凑，尤其是对于笔者这种喜欢将作品稍微“养肥”才去看，懒得追连载而直接买单行本的读者而言，这样流畅的作品是再好不过了。

在动画版的《鬼灭之刃》中，则是延续了作品在连载之初的那种快速推进的节奏，短短 26 多集已经完成了从开始到前文所提及的那些章节的内容。而相较于笔力不足且疲于连载压力的“鳄鱼老师”，动画作品加入了不少细节，释放出漫画阶段并没有完全展现的作品的魅力。

拥有一大批优秀画师的 ufotable 完全弥补了画工上的不足，从第一幕以炭治郎第一视角在雪地中艰难前行开始，作品就以优秀的画风征服了观众。而尽管许多补充的画面大多都是过渡性的画面，却是让剧情的衔接更加自然，例如第二话开始时以颇具象征意义的乌鸦来引导出炭治郎买箩筐的画面，营造出剧变之后稍微轻松的氛围；随后提示祢豆子被放在森林中的过渡，并不是原画中的几棵树，而是一副像油画一般的画面，更真切地表现两人身处的环境；又例如那田蜘蛛山上，炭治郎被蜘蛛老爸用巨木击飞的场景，制作组帮他在空中划过了一条弧线，紧接着他才用各种办法为自己减速。当然也有增加戏剧元素的内容，同样是在那田蜘蛛山上，制作组加大了出卖姐妹情节的戏份，突出了那种可怜人必有可恨之处的刻画……这样





的情节就像是一枚枚“彩蛋”，让动画党看着就很完整，而原著党看来则会发现另一种趣味。

另一个为动画注入的重要元素则是特效，尽管“鳄鱼老师”在书中的招式已经尽可能呈现动态的效果，但无奈那种块状的色块实在难以令人感受到招式之间的动感。而在动画之中，这样情况得到极大的改善，这得多得 ufotable“首席电焊工”阿部望，身为原画师的阿部望最是擅长刻画场景中的火舌电蛇、飞沙走石，这在“《Fate》系列”中已有展现，而在《鬼灭之刃》中，他对出场频率最高的水之呼吸进行了十分有意思的改造，彻底地融入了“浮世绘”风格，作为日本花街柳巷风俗画的代表，“浮世绘”的内容其实包含了多种元素和风格的作品 。但是受动漫作品的影响，我们对出现在各式纸门上的海浪浮世绘印象最为深刻。这其中很多都模仿大师葛饰北斋的手笔，而阿部望笔下的“水之呼吸”也颇有大师风范，随着水之呼吸的舞动，流动的水上不是溅起白色的浪花，并且随着招式的变化而有所不同，这些特性也出现在其他招式上。

尤其是第 19 话和下弦之五 · 累的决战，深蓝之水、炽热之火和猩红的血鬼术交相辉映，呈现出震撼的视觉效果，即便是漫画原著党，也能看得热血沸腾，就连“鳄鱼老师”也忍不住感叹，“动画 19 话比任何时候作画和演出都厉害！感动得哭了。”

正是这场极其优质的打斗，使得原本口碑已经不俗的《鬼灭之刃》口碑爆表，被弹幕高呼“一战封神”！而事实上，这部作品在配合弹幕“服用”效果更佳：看到华丽的招式时大叹“经费燃烧”，面对可爱的祢豆子时高呼“阿伟死了”，其他曾做过类似行为的动漫人物纷纷担任“指导”，炭治郎使用“水之呼吸啊”打倒对手时，总会“水调割头”“这就是你分首的理由”……

相对不错的故事与优秀的动画制作团队产生的“化学反应”，使得动画在中日的动画网站上都掀起了热潮，视频弹幕网站 bilibili 的播放量如今更是高达 5 亿次，成为了年度的“霸权番”，而且遥遥领先于其他番剧。

但不同于《少年 Jump》其他那些在动漫版面世前就享负盛名的“台柱”，在动漫的加成上，《鬼灭之刃》不仅在单行本销量上取得了爆发性的增长；也得益动画的强势，作品相关内容同样强势出圈：

在漫画第 200 话《胜利的代价》中，无惨终于败亡，但是鬼杀队也付出了沉重的代价，岩柱、蛇柱和恋柱都在本话“温馨的氛围”中去世，风柱也几乎被带走，就连炭治郎也呈现死相，“杀柱之刃”也在这里“恶名昭著”，这名声也传到了圈外，杨幂发了一条“鳄鱼没有心”的微博，瞬间就上了热搜。

2019 年的大晦日的第 70 届红白歌会上，歌手 LiSA 以初登场的身份演唱《鬼灭之刃》的 OP“猪肉骨拿来卤之歌”（正经歌名是《红莲华》），也是对作品的肯定；更为夸张的是在国内综艺《创造营 2020》上，844 乐队也以一首《红莲华》点燃全场，一个月间在 B 站收获了近 200 万播放，可是不知为何主导这场炸裂演出的主唱庞雪倩却在 101 位选手排名倒数第一，早早就被淘汰出局，倒是表演中镜头颇多、感染力上佳的鼓手王柯得以杀入最后 32 强，大概也有一部分这个视频的功劳。

如果说《鬼灭之刃》和那些台柱级漫画之间还有什么缺少的地方，大概就是游戏开拓方面了。在 ACG 领域，漫改游戏并不是什么新鲜事，基本上知名的作品都有衍生游戏，乃至形成一个长盛不衰的游戏 IP。

《鬼灭之刃》的正传虽然完结，但其和游戏的故事才刚刚开始，非对称对战型生存动作手游《鬼灭之刃 血风剑戟 Royale》和 PS4 版的灭鬼动作对战游戏《鬼灭之刃 火之神血风谭》要等到 2010 年下半年或 2021 年才面世，而我们近期能够看到的，更多是和现有产品的联动。

《少年 Jump》在迈入五十周年之际推出了 RPG 手机游戏《英雄气泡》，而针对《鬼灭之刃》完结篇，他们推出了有关的“特大祭”活动，炭治郎会以火神神乐版本登场，联合鬼杀队的伙伴以及个人魅力十足的“柱”们对抗“十二鬼月”；在此之前，《鬼灭之刃》还宣布和国产手游《阴阳师 百闻牌》联动，炭治郎与祢豆子兄妹将一起登陆蜃气楼，在同为百鬼夜行的背景下产生联动，没有丝毫违和感，可以算是《鬼灭之刃》游戏登场前的开胃菜。但正所谓莫道君行早，除了正规的合作，早就有立心不正的开发者闻风而动，盯上了《鬼灭之刃》这块大蛋糕——韩国游戏公司 Tennine 在谷歌应用商店上架了卡牌类手游《鬼杀之剑》，从人物立绘画风到世界观设定几乎“复刻”《鬼灭之刃》，尽管制作团队只是感觉雷同，并非抄袭，但《鬼杀之剑》最终还是在上线运营不到一周之后被迫停服下架。而这个时候，《鬼灭之刃》的漫画已经完成了所有的主线，正式进入完结前的补完。

“有完而又没完”的结局

在我看来，其实《鬼灭之刃》属于一条主线，两种结局，尽管一脉相承，但这两种结局有着截然不同的韵味。

大战之后，几乎所有的鬼都因为无惨之死而被消灭，而鬼杀队则是付出了死伤大半作为代价，产屋敷一族最初登场的数位人物以身殉道，各柱九去其六，珠世战死，玄弥也成为了当初通过入队考核的“五小只”中唯一壮烈牺牲的一位……

出人意料的是，鳄鱼老师竟然让风柱和水柱得以用残缺的身躯活了下来，完成最后一次“柱合会议”，令无数粉丝感谢鳄鱼老师的“不杀之恩”。尽管“死”去的人难记其数，但我

们也没必要过于难过。就像是《寻梦环游记》里的那样，只要有人记得，那个人就不是真正地死去；而在《鬼灭之刃》的世界设定里，人死并不等于灯灭。灶门一家、继国缘一、产屋敷一族、各柱乃至珠世“死”后，依旧能够以某种状态出现在相关人物的脑海之中，给予他们继续前行的力量；而在不少人死去之时，他那些已故的亲人都会前来接他们，令他们惨淡的人生得到了慰藉。这也算是鳄鱼老师为数不多的善意。

没有了恶鬼的肆虐，鬼杀队也就没有了存在的价值，最终被产屋敷一族解散，也就等于退出了历史的舞台，回归平淡而真实的生活，尽管黑死牟曾说能够从斑纹中获得力量的人都活不过 25 岁，炭治郎一行五人回到了曾经的家，在余生中过上了没羞没臊的生活。

“鳄鱼老师”想要给大家展示的是世间真实的一面：这世间哪有这么多大团圆，逝者已矣，只有生者担负着逝者的遗志，珍惜余下的光阴继续前行……在我个人看来，这样的结局已经相当完美。但也许是因为“杀柱”乃至是杀人太狠，“鳄鱼老师”还是选择多做一个结局，并且在最终话中终于“做了个人”。

正如产屋敷一族的理念就是不断传承，才是人类存在的意义所在。“鳄鱼老师”也终于有了心，在最终话中以“轮回转世”的方式给每个人都安排了不错的结局，了却了前世未曾完成的心愿：没有哥哥与妹妹终于又快乐地生活在一起这样的“德国骨科式”结局，炭治郎与香奈乎最终走到了一起，而花痴一般的善逸最终娶了祢豆子，虽然不至于像《死神》结局那样“乱点鸳鸯谱”，但还是让无数粉丝“集体失恋”，但如果不是这样，百年后这四人的身份也就难以重现。

除了四位主角外，其他角色也有了自己的归宿：炎柱和炭治郎在来生真正能成为至交好友，无惨生前遍寻不得的“青色彼岸花”竟然被伊之助和小葵的后代发现，蛇柱和恋柱隔世续缘，开起了放着特殊摆件的快餐店，霞柱兄弟再度以双胞胎降临，不死川兄弟最终成为了警察，岩柱开了幼儿园，锖兔、真菰和义勇三人成为了青梅竹马，解开了前世的遗憾，桑岛和鳞泷两位老爷子转世后终于过上了清闲的日子。此外，锻刀村的各位，加上鬼杀队的后藤、竹内和村田等人也来到了现世，继续配角生涯。

除了转世之人外，也有人从大正时代活到现在，愈史郎成为了世上唯一的一只鬼，独自品尝着对珠世的思念；但他并不孤单，曾经被诅咒而无法天年善终的产屋敷一族终于完成了救赎，在无限城决战时匆匆成为主公的小孩利哉活到了现代，成为最长寿的老人……

诚然，这样皆大欢喜的结局也是很“少年漫”，至于是否符合每个人的观感，那就见仁见智，虽然认为这是烂尾的声音并不在少数。

但正如前文所说，其实结局几乎早就注定，过程才是真正引人入胜的地方。这在漫画销量上得以反映。得益于动画的加成，以及无限城一战，鬼杀队全员和上弦以及鬼舞辻无惨那段段连续翻转的惨烈死斗，让漫画单行本的销量飙升 800 万册，其中 18 卷初版发行量已达到 100 万部，19 卷初版 150 万部，20 卷出版达到惊人的 280 万部。《鬼灭之刃》在 2019 年的销量达到 1205.76 万册，以近 200 万册的明显优势力压《海贼王》（1013.42 万册）成为年度销量冠军，这是个相当了不起的成就。

2020 年上半年，进入完结篇的《鬼灭之刃》再接再厉，并且因为疫情影响，更多人选择呆在家中，漫画成为了上佳的消遣工具之一，于是更夸张的事情还在发生，在 2 月份 Oricon 公信榜公布的周销量榜上，《鬼灭之刃》的单行本竟然包揽前 18 位，而在 12 月 2 日到今年的 5 月 25 日期间，《鬼灭之刃》在半年间累计发行量竟然高达 4529 万部，是《海贼王》销量接近十倍，比 TOP10 其他九部漫画的销量总和还多出 37%，累计销量超过 6000 万部，令“鳄鱼老师”版税进账超过 20 亿日元，也就难怪许多网友都留言“努力四年，然后就可以回家退休了”。

相比起另外的“三大天王”，《鬼灭之刃》交出的表现甚至可以堪称台柱级别。然而，这样的人气之作就此圆满结束，尤其是在以销量为主导的《少年 Jump》中，这样的“急流勇退”也是比较突兀，有传是鳄鱼老师为了身为女性的鳄鱼老师要动身回到福冈，不能再长期连载而做出的决定，这个说法并没得到证实。不过碍于《鬼灭之刃》原本就较小的体量和布局，与其强行加戏，或许这样才是最好的结局。

我们看看过去那些知名作品的晚景：岸本齐史在《火影忍者 疾风传》完结之后，无论是资本还是岸本齐史本人都无法割舍这块大 IP，最终诞生了《博人传》这个综合口碑大不如前的作品，而《银魂》和《死神》也都已经透支了所有的潜力，所以至今都没有更多的续作或外传出现，《鬼灭之刃》以如此凌厉的姿态结束仅为四年的征程，却是为未来留有更多余地。

《鬼灭之刃》正篇结束后，第一时间推出了需要付费购买的最终话“复制原稿套装”，这个包含 21 页原稿和 2 页彩色原稿的“复刻版”售价竟然高达 3850 日元，漫画单行本的 21 卷将会在 7 月份上市，势必引发又一轮热销，接下来的动漫第二第三季以及不少外传作品也会在未来两年相继登场。或许未必重现过去一年的风光无限，但是《鬼灭之刃》的故事显然还未结束。




THE LAST OF US PART II
定价
188元
最后生还者
第二部
艺术设定集
官方中文版
现已上市
超过600张精美原画
主创人员设计迭代分享
淘宝端扫码购买


定价
88元
UCG
怪物猎人 世界 冰原世纪
MONSTER HUNTER WORLD: ICEBORNE
典藏攻略本
怪物猎人 世界 冰原世纪
典藏攻略本
《MHWI》
新要素解析
全14种武器变化+武器强化升级表
大师级防具资料+男女完整着装图
新怪物打法+旧怪物变化
肉质伤害吸收+素材掉落率
以及更多精彩内容
现已上市!
欲购从速
淘宝端扫码购买


特别企划!
人气NPC
的故事与趣闻
448
页
定价
108元
淘宝端扫码购买
集合啦!
动物森友会
Animal Crossing
New Horizons
UCG
中文版攻略全书
集合啦! 动物森友会
·全彩大16开
·DVD影像光盘
中文版攻略全书
●无人岛生活详细攻略
●全391名居民资料
●至1.2版本的全家具、服饰图鉴资料
●生物等更多内容的图鉴
以及更多精彩内容
已上市



GAMER 领略游戏文化 体验游人生活

Culture • Entertainment • Game

游戏•人

2020

第贰季

UCG

【游戏人物】荣耀与争议相伴的三十载匠心——“《火纹》之父”加贺昭三及其作品回顾

【周游列闻】台上一分钟的背后——预告片剪辑师眼中的优秀游戏预告片

【传世之书】一代神机 PS2，为什么会留下“机能无限”的传说？

【动漫秀】别具特色的王道作品——漫谈《鬼灭之刃》

更多游戏书刊请访问
shop.ucg.cn

UCG专辑 讲解 光盘定价：38元
本手册随盘附赠不能单独销售